Новогодняя компьютерная ярмарка Intel, 21—23 декабря, Дворец спорта. с. 12

ДОМАШНИЙ ПК
INTERNET • ИГРЫ

WIZARDRY 8 — ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

«ДЕМИУРГИ» — ЭЛИТАРНАЯ ИГРА ДЛЯ ВСЕХ

Компьютер мечты: 5 концепт-ПК

Это не серийные машины, но их можно заказать уже сегодня

Женские штучки: обзор мобильных телефонов

Программы-шпионы на вашем ПК. Что делать?





• WWW.ITC.UA • WWW.GAMMER.NET •

АНКЕТА

Заполните эту анкету разборчивыми печатными буквами и примите участие в розыгрыше ценных призов.

Фамилия

Имя

Отчество

Контактный телефон

e-mail

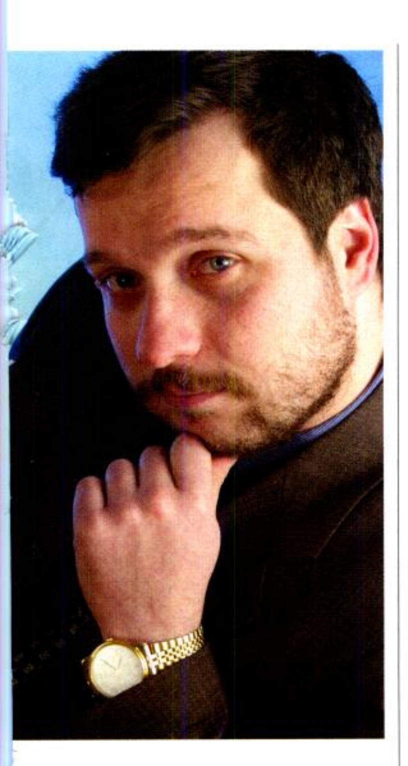
Почтовый индекс

Все, кто принесет отрывной талон из № 12 журнала "Домашний ПК", принимают участие в розыгрыше компьютера вашей мечты. Розыгрыш состоится в "Компьютерном центре e.verest®" 28.12.01



просп. Красных Казаков, 8
464 7777 www.e.com.ua

Центр цифровой ВСЕЛЕННОЙ



Выражение «центр цифровой вселенной», введенное в обиход корпорацией Intel по отношению к персональному компьютеру, как нельзя лучше подходит для определения места современного ПК в нашем доме. Именно компьютер является тем центром, отправной точкой, если хотите, воротами, через которые цифровые технологии завтрашнего дня входят в нашу повседневную жизнь. Остальные цифровые устройства – фотокамеры, диктофоны, музыкальные и видеокомбайны – не более чем свита этого универсального мультимедийного центра, с помощью которого можно, кажется, творить любые чудеса.

Увлекательные и удивительные игры, создающие для вас индивидуальные виртуальные миры. Обработка потокового видео, монтаж собственных профессиональных видеолент, хранение видеоархива. Прослушивание и написание музыкальных произведений, ведение аудиоархивов. Домашняя фотостудия с возможностью обработки, печати и хранения снимков. Обучение языкам, рисование, трехмерное моделирование. Поиск информации в Internet, online-развлечения, чтение электронных книг. Общение с друзьями, живущими за тысячи километров от вас, виртуальные города и сообщества, поиск спутников жизни. Персональный кинотеатр, развлекательный центр, игровая приставка, библиотека, универсальная энциклопедия и переводчик с десятков иностранных языков – все это возможные ипостаси такого, казалось бы, несложного устройства, как домашний компьютер. С помощью ПК вы действительно можете открыть для себя целый мир – мир цифровых технологий.

Наш журнал из номера в номер подробно освещает вопросы подбора комплектующих для ваших домашних систем, но собственно материалов о готовых компьютерах в «Домашнем ПК», несмотря на появление постоянной рубрики «ПК месяца», публикуется немного. Этот номер журнала мы решили посвятить именно компьютерам.

Детально рассказывая о различных комплектующих, мы, тем не менее, не советуем вам собирать домашнюю систему самостоятельно, если вы не уверены в собственных силах на сто процентов. Дело в том, что даже обладая некоторым опытом в области вычислительной техники, при современном обилии компонентов и скорости их обновления уследить за всем необычайно трудно. Вы, возможно, столкнетесь с проблемой совместимости комплектующих, неработоспособностью некоторых устройств под управлением новых версий операционной системы, другими нюансами, совершенно незаметными на первый взгляд. Поэтому, как и сборку телевизоров и видеомагнитофонов, создание персональных компьютеров стоит доверить профессионалам, компаниям, которые уже не один год занимаются этой работой и чьи знания и подготовка являются гарантией надежности и стабильности ваших ПК.

Как нам кажется, именно сегодня пришло время говорить о готовых домашних системах, и причин тому несколько. Сейчас в Украине началось разделение компаний-производителей по сегментам рынка, переориентация фирм либо на корпоративного заказчика, либо на конечного потребителя, то есть по сути – домашнего пользователя. Об этом свидетельствуют и активное продвижение некоторыми компаниями своих моделей для дома, и разворачивание сетей розничных магазинов, и реклама игровых и мультимедийных ПК. По нашему мнению, эти тенденции в наступающем 2002 году только усилятся, и мы получим в итоге несколько отечественных брэндов, чья продукция будет нацелена на рынок домашних систем.

Именно поэтому мы сделали компьютеры главной темой этого номера, представив вам как собственный взгляд на ПК для дома конца 2001 – начала 2002 года, так и пригласив в соавторы ведущих украинских сборщиков ПК, особо активно продвигающих домашние решения на нашем рынке, для изложения их собственного видения подобной идеальной системы.

Надеемся, что благодаря этим материалам вы сможете убедиться в том, что домашний ПК сегодня – это значительно больше, чем просто вычислительная машина, это действительно центр нашей цифровой вселенной.

Приятного чтения, Олег Данилов



№ 12 (36), ДЕКАБРЬ 2001

Служба новостей 6

10 SAMSUNG CYBER CUP – ПУТЕВКИ В КОРЕЮ РАЗЫГРАНЫ

12 В РОЛИ ДЕДА МОРОЗА – КОРПОРАЦИЯ INTEL

На первый взгляд

14 SAMSUNG SGH-N400

14 FUJITSU SIEMENS TOUCHBIRD OPTICAL WIRELESS WHEEL MOUSE

15 PROMT EXPRESS

16 LOGITECH MOMO FORCE

16 CREATIVE NOMAD IIC

17 MINOLTA DIMAGE 7

18 CREATIVE FPS1600

18 SAGEM WA 3050

19 HEWLETT-PACKARD LASERJET 1000

20 HEWLETT-PACKARD JORNADA 565

20 SAMSUNG SYNCMASTER 171B

22 LOGITECH MOUSEMAN DUAL OPTICAL

22 VERBATIM MP3/8CM CD PLAYER

Советы покупателю

24 КОМПЬЮТЕР МЕЧТЫ СТАНОВИТСЯ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Mobile

36 «МОБИЛКА» ДЛЯ ЛЮБИМОЙ

40 ТЕЛЕФОНОМУЗЫКА NOKIA

Компьютер и общество

42 KOREA DIGITALL

ХардWare

44 МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ АКУСТИКА FUJITSU SIEMENS COMPUTERS

45 ATI VS. NVIDIA: ОЧЕРЕДНОЙ РАУНД

46 ДОМАШНИЕ ВЕРШИНЫ PINNACLE

ХардWare

48 «ГОЛОСОВЫЕ ПЕРЬЯ» SAMSUNG

Каждый день приносит нам море информации – всего не запомнишь и даже не запишешь пером, впрочем, если оно не золотое, а «голосовое», то это в корне меняет дело. В модельном ряду диктофонов Voice Pen наверняка найдется тот, что придется вам по вкусу.

СофтWare

50 SOFTWARE: НОВИНКИ МЕСЯЦА

52 MS OFFICE XP: ОФИС, УМУДРЕННЫЙ ОПЫТОМ

54 ICQ И ДРУГИЕ

Справедливость банальных утверждений, типа «Internet не знает границ», сильнее всего ощущаешь в те моменты, когда напрямую общаешься с друзьями и знакомыми с помощью программ, которые по-английски именуются Instant Messengers.

58 ОСТОРОЖНО – ЗА ВАМИ СЛЕДЯТ

Речь в этом материале пойдет о spyware – программах-шпионах, которые отслеживают деятельность пользователя в Сети и отсылают информацию о его действиях, вкусах и предпочтениях третьим лицам.

«МОБИЛКА» ДЛЯ ЛЮБИМОЙ

Любой из мобильных телефонов, рассмотренных в статье, может стать отличным рождественским подарком вашей любимой. В этих моделях есть все, на что так падки женщины: стиль, изящество и комфорт.

с. 36



ДЕМИУРГАМ МОЖНО ВСЕ с. 72

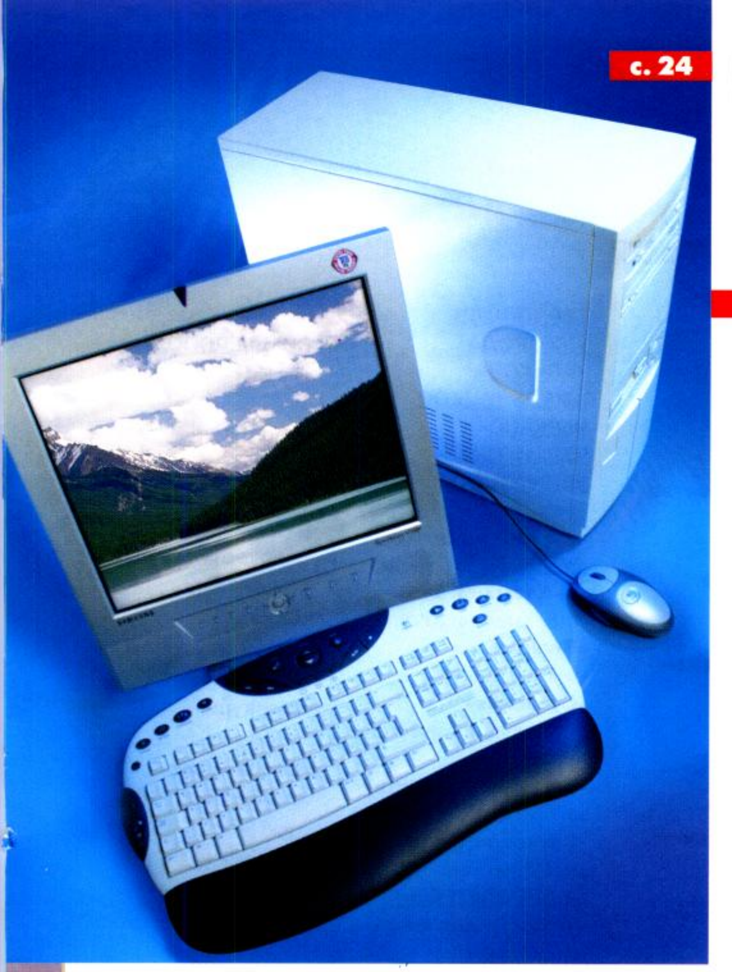
Похоже, компания Nival твердо решила каждый свой проект превращать в эксперимент по смешению жанров. Последняя игра студии – «Демиурги» – не что иное, как гремучая смесь демократичных Heroes of Might & Magic с элитарной Magic: the Gathering. Что же получилось в итоге?



с. 52

MS OFFICE XP: ОФИС, УМУДРЕННЫЙ ОПЫТОМ

Английское слово «experience», от которого происходит сокращение XP, часто переводится как «опыт». Применительно к Office XP – это как раз к месту: продукт стал более зрелым и, подобно человеку, обретшему жизненный опыт, начал выполнять возложенные на него задачи легче и эффективнее.



с. 24

КОМПЬЮТЕР МЕЧТЫ СТАНОВИТСЯ РЕАЛЬНОСТЬЮ

Редакция «Домашнего ПК» вместе с компаниями «МКС», «Навигатор», e.verest и Unitrade решила не просто помечтать об идеальном ПК, но воплотить его в реальность.

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC.UA

Страна Internet

62 INTERNET-КАЛЕНДАРЬ

64 INTERNET-МОЗАИКА

68 СНЕЖНЫЕ ДОРОЖКИ ВСЕМИРНОЙ ПАУТИНЫ
Отдыхать наш народ любит, и не только летом. Благо, череда зимних праздников позволяет многим выкроить недельку-другую и «навострить лыжи» куда-нибудь на заснеженные трассы в Альпах, Карпатах или Татрах.

71 Служба F1

71 Товары и цены

Игротека

72 ДЕМИУРГАМ МОЖНО ВСЕ

74 КОЛДОВСТВО, ПРОВЕРЕННОЕ ВРЕМЕНЕМ

76 ДОГОНЯЯ САМОГОНКИ

78 МИНУС ДРАКОНЫ

80 КАК РОЖДАЮТСЯ MYTH'Ы

82 БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ
Четвертый раз (считая Alpha Centauri) Сид Мейер делает одну и ту же игру, и, что самое главное, делает ее все лучше и лучше.

84 В ОСАДЕ

86 ЧУЖИЕ ЗДЕСЬ НЕ ХОДЯТ

87 ЧЕТЫРЕ ЛАРЫ КРОФТ

88 ГАНЗА

90 ГРЯДУЩАЯ ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ

91 «НАША МЕТА – 2002!» POST SCRIPTUM

92 В АТАКУ – С МАРИО ЛЕМЬЕ!

94 ФОРМУЛА «МЫЛА»
F1 2001 можно было назвать «Найди 10 отличий от F1 2000». Не назвали. Ну да ладно, мы и так это знаем. Конечно, сказанное выше не означает, что игра получилась плохая.

96 Скидки и акции

98 Игротека: демо-версии

99 Библиотека

100 Видеотека



с. 44

МУЛЬТИМЕДИЙНАЯ АКУСТИКА FUJITSU SIEMENS COMPUTERS

Удивление – первое чувство, возникающее при виде комплекта акустики Soundbird Cinema Digital PST. Если взять один из сателлитов в руки, появляется еще одно чувство – восхищение. Ведь мы впервые видим колонки, корпус которых сделан так добротно, точнее сказать – «железно».



с. 100

ВИДЕОТЕКА

«Шрек» – это очаровательная, но совершенно «неправильная» сказка, в которой очень органично сочетаются блестящий юмор, остроумное пародирование навязших в зубах фольклорных штампов и последние достижения компьютерной анимации.

ДОМАШНИЙ ПК



И ГДЕ КУПИТЬ И ПОДПИСАТЬСЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Станислав Гарматюк
Сергей Макаров
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 12 (36), декабрь 2001
Свидетельство о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2001 г.

Цветоделение и печать «Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3

БЛИЦ ПРИНТ

Цена свободная
Подписной индекс 22615 в Каталоге изданий Украины, с. 109

Тираж 17600 экз.
Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itc.ua



ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 248-7460
«Блиц-Информ»
(044) 518-6682
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287
ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272
Идея
(0622) 92-2022
ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582
ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151
КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833
ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235
ЛУЦК
«Бизнес-Пресс»
(03322) 3-1266
ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
«Галицькі контракти»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756
НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547
ОДЕССА
Представительство KSS
(0482) 37-0555
СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584
ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011
ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821
ХЕРСОН
«Ноу Хау»
(0552) 26-5083
ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ
КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4
ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Техническая книга»
пл. Островского, 1
ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8
ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81
ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46
КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
ул. Костенко, 11/1
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв. 1
ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»
СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»
СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12
«Скайнет»
ул. Петропавловская, 47
ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68
ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356
ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в ваш офис. Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2002 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 109, цена за месяц – 5,11 грн.

С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».

«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.

Отдел распространения: тел. (044) 244-8582



www.samsung.com.ua

ДПК-CD, ДЕКАБРЬ 2001



ПРОГРАММЫ: ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

АНТИВИРУС КАСПЕРСКОГО (AVP) LITE V.3.5.5.0

Полная версия популярного антивируса с регистрационным ключом на 60 дней и кумулятивным обновлением вирусных баз за октябрь 2001 года. Ищите регистрационный ключ на следующие 30 дней на ДПК-CD, январь-февраль 2002.

AD-AWARE V.5.62 – с. 58*

AD-SEARCH V.1.1 – с. 58

INTERNET EXPLORER 6.0

K-MELEON V.0.6 – с. 50

POPTRAY V.1.5 BETA 14 – с. 50

ПРОГРАММЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ACDSEE V.4.0

PROLING OFFICE V.4.0

REGET DELUXE V.2.1 – с. 50

THE BAT! V.1.54 BETA 9

WINDOWBLINDS V.3.0 – с. 50

ПРОГРАММЫ: ПАТЧИ И ОБНОВЛЕНИЯ

DIRECTX 8.1 – с. 50

ИГРЫ: ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

AQUANOX – с. 98

EGGSUCKER V.2.0

FIFA 2002 – с. 91

KYODAI MAHJONGG V.17.24

NEW YORK RACE – с. 98

RALLY TROPHY – с. 98

RICOCHET V.1.01 BUILD 51

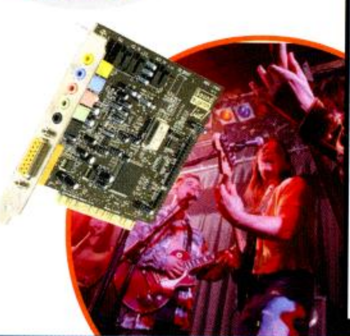
WIZARDRY 8 – с. 74

Z-BALL









ИГРЫ: ПАТЧИ

ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA V1.0.7.4

COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE INTERNATIONAL PATCH

EMPEROR: BATTLE FOR DUNE V.1.09

EMPIRE EARTH V1.0.4.0

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR V1.2

PROJECT EDEN V.1.01

RED FACTION V1.10

ROGUE SPEAR: BLACK THORN V2.61

TROPICO V1.05

VENOM. CODENAME: OUTBREAK V1.1

САМЫЕ АКТУАЛЬНЫЕ ЗАПЛАТКИ К НЕКОТОРЫМ ПОПУЛЯРНЫМ ИГРАМ

ДРАЙВЕРЫ: ЗВУКОВЫЕ КАРТЫ

ДРАЙВЕРЫ НАИБОЛЕЕ ПОПУЛЯРНЫХ ЗВУКОВЫХ КАРТ ДЛЯ ОС СЕМЕЙСТВА MICROSOFT WINDOWS

AC'97:

Analog Devices – AD1881, AD1889
SiS – SiS 630/730, SiS 635/633/735/733
VIA – VT82C686x, VT8233
Yamaha – YMF743-S

PCI:

Aureal – A3D, AU8810-20, AU8810/8820, AU8830 (Vortex II), EAX2
Avance Logic – ALS4000
Creative – LiveWare! 3.0, SB128, SBLive!
Crystal (Cirrus Logic) – CS4280, CS4281, CS4614
ESS – ES1938 (Solo1), ES1970 (Canyon3D), ES1988/1998/199A (серия Allegro)
ForteMedia – FM801
VLSI – VLSI Thunderbird 128
Yamaha – YMF 701/711/715/718/719, YMF 724/740/744/754

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут у вас возникнуть при их использовании.

«ДПК-CD, декабрь 2001» является неотъемлемой частью журнала «Домашний ПК», № 12, 2001 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.

* Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком 

ПОДАРОК НА РОЖДЕСТВО

В преддверии рождественского сезона национальная американская компания KB Toys, располагающая обширной сетью обычных и электронных магазинов по продаже детских игрушек, представила ежегодный список (Top 10) «горячих» подарков (*www.kbtoys.com*), которые родители могут заказать у Санта-Клауса для своего чада или приобрести через Internet.

Каждая из предлагаемых электронных игрушек – будь то Bionicle от Lego, Rescue Heroes от Fisher Price, Polly Pocket от Mattel или набор фигурок от Hasbro, созданных по мотивам фильма «Monsters, Inc.», – поставляется с множеством сопутствующих аксессуаров, предназначенных для развития различных сюжетно-игровых линий, что подарит ребенку счастливые часы веселой забавы.

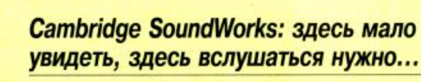
Большое внимание уделено просветительской стороне развлечений. Игры, наподобие Dance Diva Home Recording Studio, Interactive U.S. Presidents, Girlbot и др., снабжены великолепным образовательным материалом и качественным музыкальным сопровождением.





Только научился читать, писать – и сразу в президенты!





Cambridge SoundWorks: здесь мало увидеть, здесь вслушаться нужно…

ЗВУК НА ЛЮБОЙ ВКУС

Новогодний вечер, елка, свечи, любимые друзья за праздничным столом и будто связывающая все это воедино, ненавязчивая, легкая музыка... Романтика? Мечты? Дорогое удовольствие? Что вы?! Самая настоящая реальность! Производители акустических систем ныне стремятся угодить всем, причем вовсе не в ущерб качеству звука (*www.hifi.com*).

Вы – любитель систем типа «все-в-одном»? К вашим услугам Cambridge SoundWorks Model 88CD ($349) – единственная в своем роде настольная система, включающая AM/FM-тюнер, CD-плейер, а также три встроенных динамика, в том числе и сабвуфер. Она легко разместится на столе или книжной полке и будет органичным дополнением к интерьеру офиса, гостиной, спальни или кухни. Устройство Cambridge SoundWorks MusicWorks 200 ($200), состоящее из AM/FM/CD-центра, компактных кубических спикеров и мощного сабвуфера, также станет отличным рождественским подарком. Ну а SoundWorks MegaWorks 210D ($300) превратит ваш ПК или TV в настоящий домашний театр.

ОЧАРОВАТЕЛЬНАЯ «УЛИТКА»

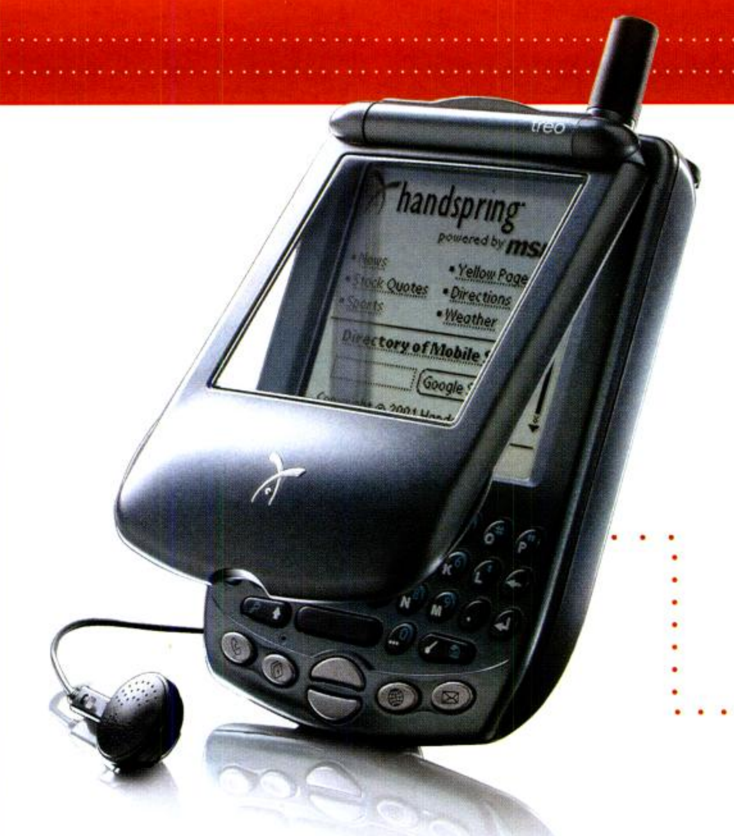
По большому счету, Web-камера – вещь домашняя, предназначенная для общения с друзьями и близкими, а значит, и дизайн у нее должен быть соответствующий – не строго официальный, а располагающе теплый, под стать домашнему интерьеру. К счастью, сегодня это понимают многие производители. Как вам, например, устройство, по форме напоминающее «улитку», мирно расположившуюся на вашем мониторе? Оригинально, да?! Камера PC-Cam 600 от Creative сможет украсить и обогатить новыми функциями любой ПК.

Устройство оснащено ПЗС-матрицей, позволяющей получать снимки размером 1024 × × 768, оптическим видоискателем и встроенной вспышкой с режимом защиты от эффекта «красных глаз». Кроме статичных снимков, камера может снимать и видеоролики (352 × 288) со скоростью 30 кадров в секунду. Память у этой «улитки» что надо – целых 16 MB, даже владельцы некоторых трехмегапиксельных камер позавидовать могут.

Ориентировочная стоимость новинки составляет около $200.



Фото или видео через Internet? Нет проблем!



ДЕЛОВОЙ АССИСТЕНТ

Семейство компактных коммуникаторов Treo от Handspring (*Handspring.com*) пополнилось новым устройством, объединяющим функции мобильного телефона, беспроводной e-mail, Web-серфинга и органайзера на основе Palm OS.

Размеры «новорожденного» Treo сравнимы с кредитной карточкой 11 × 6,9 × 1,8 см, а масса его составляет всего 153 г. Однако «начинка» коммуникатора вполне современная: процессор Motorola Dragonball 33 MHz, 16 MB памяти, ионолитиевые батареи. Коммуникатор оборудован графическим дисплеем, позволяющим отображать картинку размером 160 × 160 пикселов с 16 оттенками серого. Как мобильный телефон Treo может работать в стандартах GSM 900/1800 MHz.

Устройство выпускается в двух вариантах: Treo 180 и Treo 180g. В первом для набора текста используется встроенная клавиатура, во втором – сенсорный экран. Обе версии Treo будут доступны в начале 2002 г. по цене $399 с активированным сервисом GSM, а в середине 2002 г. Handspring планирует выпустить Treo с цветным дисплеем стоимостью $599.

Интересно, есть ли у Treo проблемы с отображением кириллицы?

ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ AIBO

Подразделение ERA компании Sony представило нового робота AIBO Entertainment Robot ERS-220. Он органично сочетает в себе сложные модули, напичканные электроникой, с великолепным программным обеспечением.

В районе «головы», «глаз» и «хвоста» у ERS-220 находится 21 индикатор, которые «сигнализируют» владельцу об эмоциональном состоянии робота. На случай выражения чрезмерного удивления, агрессии или возбуждения на «макушке» нового AIBO имеется даже выдвижная фара.

Робот оборудован специальными шарнирами, обеспечивающими плавное перемещение. Всего предусмотрено 16 степеней свободы: одна – для головы, три – для шеи и три – для каждой из четырех ног! Лексикон нового AIBO (ERS-220) в 2,5 раза больше, чем у Эллочки-людоедки, и содержит 75 слов. Более того, робот может «узнавать» предварительно сохраненные фотоизображения и оборудован детектором движения.

Вскоре модель будет доступна через Internet (*www.sony-style.com* или *www.aibo.com*) по цене около $1500.

Великолепная «зверушка»: еды не требует, на прогулку не просится, а если сильно докучает, можно и выключить



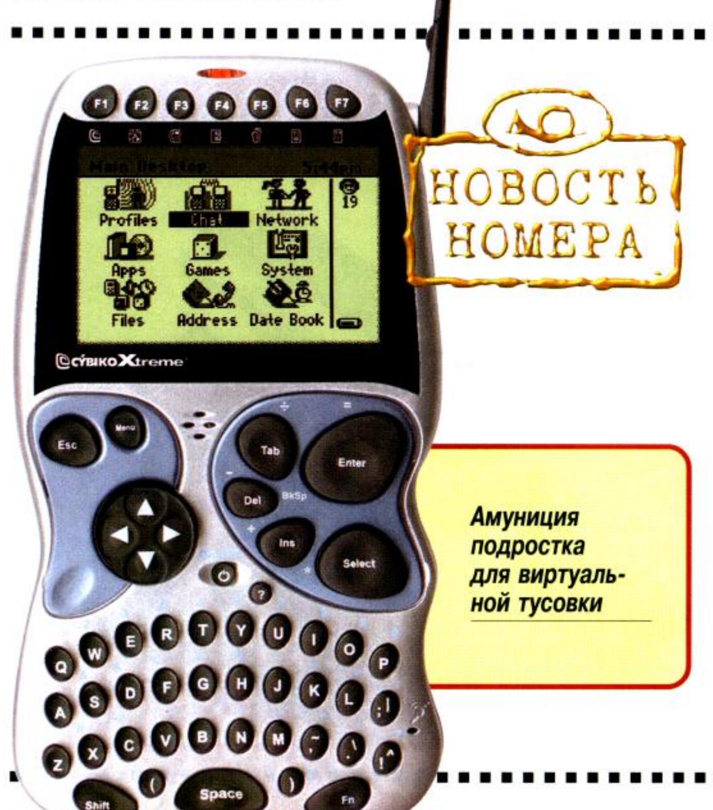
СЕСТРЫ DUALCAMS

Семейство цифровых Web-камер Logitech DualCams (*www.logitech.com*) пополнилось двумя моделями: ClickSmart 310 и ClickSmart 510. Новые устройства оснащены интерфейсом USB и способны работать под управлением Windows 98/2000/Me/XP. Характерно, что данные изделия можно не только использовать в качестве PC-камер, но и применять отдельно от компьютера как обычные цифровые фотоаппараты.

ClickSmart 310 напоминает игрушку, причем как по внешнему виду, так и «по содержанию». В независимом от ПК режиме она позволяет хранить до 160 интерполированных снимков размером 640 × 480 или 15 секунд видео (352 × 288). ClickSmart 510 обладает более серьезными характеристиками: 1,3-мегапиксельной матрицей, автоматической вспышкой, встроенным микрофоном и разъемом SmartMedia (в комплект поставки входит карта емкостью 8 MB, на которой помещается до 480 кадров или 90 секунд видео). Обе модели оснащены таймером и питаются от четырех элементов типа AAA. В США, Канаде и Западной Европе ClickSmart 310 можно приобрести по цене $80, а ClickSmart 510 – за $150.



Глядя в объектив такой камеры, невозможно не улыбнуться



НОВОСТЬ НОМЕРА

Амуниция подростка для виртуальной тусовки

СКАЖИ МНЕ, КТО ТВОЙ ДРУГ

Что самое главное для подростков? Общение со сверстниками, увлекательные игры и, как это ни прискорбно для некоторых, учеба. Хорошо, когда все подобные занятия проходят живо и непринужденно, незаметно перетекая одно в другое. Именно это и призван обеспечить новый беспроводной компьютер для тинейджеров Xtreme, недавно выпущенный американской компанией Cybiko, большая часть сотрудников которой живет и трудится в Москве.

Cybiko Xtreme оснащен процессором Hitachi H8S, работающим на частоте 18 MHz, и 2,5 MB встроенной памяти. В состав его программного обеспечения входят органайзер, научный калькулятор, словарь для четырех языков и, конечно же, игры. Кроме того, такие устройства позволяют своим владельцам обмениваться короткими сообщениями друг с другом (наподобие SMS, кстати, для этих целей разработан специальный сленг под названием CyBish), работать с электронной почтой, синхронизировать данные с настольным ПК, подключаться к беспроводной сети Cybiko Wireless Internet Gate.

Стоимость Cybiko Xtreme в Америке – $139.

КОНЦЕРТ ПО ЗАЯВКАМ

Во всех цифровых плейерах до недавнего времени существовали как минимум две проблемы – дефицит памяти и неудобство ручного управления. Отныне они решены: устройство MXP 100, разработанное компанией e.Digital (*www.edig.com*) и совмещающее в себе функции диктофона и проигрывателя звуковых файлов, позволяет в качестве сменных носителей памяти использовать IBM Microdrive емкостью до 1 GB, а также способно адекватно реагировать на голосовые команды.

Шуточное ли дело: максимум 32 часа музыки в CD-качестве, или 20 компакт-дисков в кармане! Более того, ПО, входящее в комплект, позволяет конвертировать музыкальные файлы в формат MP3 и Windows Media. И какое удобство и свобода – совершаете ли вы утреннюю пробежку, находитесь ли за рулем своего авто – отвлекаться на управление плейером не надо: голосовой интерфейс VoiceNav обеспечит произвольный доступ к любой композиции.

В стандартную поставку MXP 100 входит IBM Microdrive 340 MB, а стоимость всего этого удовольствия составляет $339 (*www.edigital-store.com*).

«А теперь любимую! Слышишь?! Мою любимую сыграй!»





Samsung Cyber Cup – путевки в Корею разыграны

Олег Данилов

Значение грандиозного игрового шоу, прошедшего 28–30 октября в Украинском Доме в рамках Первых Всемирных Кибер-Игр, для киберспорта нашей страны трудно переоценить. По большому счету, это единственное событие такого масштаба в Украине.





Отрадно, что этот чемпионат по компьютерным играм, состоявшийся благодаря усилиям компании Samsung, направленным на пропаганду и поддержку киберспорта, не стал тем самым пресловутым первым блином. Хотя организация турниров на отборочных стадиях и вызывала некоторые нарекания игроков, финальная часть была проведена на самом высоком уровне и превратилась в настоящее красочное и увлекательное шоу для всех поклонников компьютерных игр.

В Киеве собралось 96 лучших игроков из восьми городов Украины, которые боролись за победу в двух категориях – Counter-Strike и Quake III Arena. Всего же в соревнованиях в Киеве, Одессе, Запорожье, Харькове, Львове, Симферополе, Донецке и Днепропетровске приняли участие 2336 геймеров – цифра для отечественного киберспорта просто фантастическая. И хотя треть участников (около 650 человек) представляли столицу, спортсмены из других городов показали отличный уровень игры и заняли высокие места в каждой из категорий.

А теперь пришло время назвать победителей. В категории **Quake III Arena**: **чемпион** – James.masK (Евгений Синчуковский, Одесса), **II место** – Arbiter (Александр Демченко, Харьков), **III место** – Chip.deeP (Роман Веренько, Одесса) и **IV место** – TerminatoR (Юрий Сикорский, Киев). В командном **Counter-Strike** места распределились так: **чемпионы** – киевляне eXtremly Bad (ArhAngel (Валентин Шкляр), BoBo (Алексей Кучменко), DpakoH (Олег Баран), MuMMy (Сергей Воронков) и ZeroGravity (Александр Кохановский)), **II место** – днепропетровцы CW-team (cw.Tiger (Славик Гельфер), cw.Dron (Андрей Гладуш), cw.~NesQuiK~ (Даниил Зайцев), cw.~Rash!K~ (Рашад Тагиев), cw.Gunz (Владимир Энгельгардт)), **III место** – одесситы MavericK-team (KarlitO (Карен Арутюнян), Lucky_Luciano (Анатолий Бережной), Alladar (Ярослав Мейта), Rouge (Мария Мещерякова), ScorpioN (Вадим Парфиров)).

Победители получили путевки на первый чемпионат мира по компьютерным играм World Cyber Games, который пройдет в декабре в столице Кореи Сеуле. Надеемся, наши игроки с достоинством выступят на этих соревнованиях. Остальным стоит ждать следующего Samsung Cyber Cup, который планируется проводить ежегодно. ■







В роли Деда Мороза – корпорация Intel

Подготовка подарков к Новому году и Рождеству – дело и приятное, и хлопотное одновременно. Эпоха высоких технологий породила новые предпраздничные заботы. Десятки тысяч людей мечтают о том, чтобы в мешке у Деда Мороза нашлось место и для домашнего персонального компьютера.

В этом году социологические исследования потребительских предпочтений во многих странах мира продемонстрировали, что самыми желанными подарками «под елочку» большинство опрошенных назвали цифровые устройства: MP3-плейеры, DVD-проигрыватели, игровые приставки, персональные компьютеры и аксессуары к ним.

Думается, что отечественный покупатель не отстанет от мирового сообщества, и во многих наших семьях в декабре пройдут семейные советы, на которых будет вынесено решение: «домашнему компьютеру – быть!».

Вот тогда и появится следующая проблема – куда же податься для того, чтобы предновогодняя мечта стала реальностью. Где и когда можно встретиться с тем современным Дедом Морозом, который предложит на выбор десятки и сотни вариантов решения возникшей задачи? Розничных магазинов, торгующих компьютерной техникой, не так уж и много, да и разбросаны они по всем районам украинской столицы.

Формулу решения несколько лет назад нашла корпорация Intel. Под ее эгидой в 1998 и 1999 гг. в Киеве с большим успехом прошли Новогодние компьютерные ярмарки, коммерческий успех которых, кстати, оказался наивысшим среди подобных мероприятий, проведенных Intel в других городах СНГ. Взяв в прошлом году своеобразный тайм-аут, лидер процессорного рынка решил, что игра все-таки стоит свеч, и на 21–23 декабря запланировал очередную высадку десанта ведущих украинских компьютерных компаний на выставочные площадки киевского Дворца спорта.

Итак, выполнены все требования знакомого многим из школьной программы по литературе классического единства места, времени и действия:

- место – киевский Дворец спорта;
- время – 21–23 декабря 2001 г.;
- действие – Новогодняя компьютерная ярмарка Intel.

По сути дела, под сводами Дворца на три дня откроется крупнейший в стране компьютерный супермаркет. Вспомнив слова одного из слоганов Intel, мы с полным правом можем сказать, что будет возведен киевский локальный «Центр цифровой вселенной».

В ярмарочных торговых рядах представят разнообразный ассортимент своей продукции



Михаэль Шумахер или Жак Вильнев не планируют посещение Киева в конце декабря. Придется подыскать им замену. Виртуальные водители – на старт!

несколько десятков фирм, хорошо известных на украинском рынке информационных технологий. Среди них – e.verest, DiaWest, «Ланжерон», «Навигатор», AMI, «Версия», «Спецвузавтоматика», Formula A, K-Trade, Epos, NIS, «Технопарк», «Каре», LuckyNet, Priacom и многие другие. А генеральным партнером Intel по организации мероприятия стала... Отгадайте с первого раза. Какая из зарубежных компаний отличается наибольшей маркетинговой активностью и участвует во всевозможных акциях? Правильно, Samsung Electronics.

Сами же «виновники торжества» из корпорации Intel готовят несколько приятных сюрпризов. Мы не станем раскрывать вам всех секретов (иначе, что же это за сюрпризы), но кое о чем расскажем уже сейчас. Глава киевского офиса Intel Андрей Гребень поделился с нами некоторыми планами. По его словам, на отдельном стенде будет показано, каким представляется его компании «дом мечты», так сказать цифровой дом. А как вы отнесетесь к шансу прокатиться (пусть и виртуальным образом) по трассе «Формулы-1», сидя в настоящем болиде. Причем не просто так, а реально принять участие в соревновании, победителей которого ждут весьма заманчивые призы. К примеру, на аналогичных «гонках», состоявшихся в Санкт-Петербурге, наградой за первое место стал персональный компьютер с процессором Intel Pentium 4 с тактовой частотой 2 GHz.

Кстати, гонки на болидах – не единственное место, где получат шанс померяться силами любители компьютерных игр. В течение всех трех дней ярмарки практически в режиме «нон-стоп» посетители выставки смогут «выяснить отношения» в очной борьбе на специальном стенде «Игровое шоу» при организационной поддержке «Домашнего ПК». Думаем, что тот набор игр, по которым будут проведены турниры, достаточно разнообразен и способен удовлетворить самые разные игровые предпочтения. Поклонникам action мы предложим сразиться в Unreal Tournament (надо ведь хоть чем-то отличиться на фоне тотального засилья Counter-Strike и QIIIA). Виртуальным водителям придется побороться с трассами Colin McRae Rally 2.0. У любителей футбола выбор ясен – FIFA 2002. «Асы поднебесья» заведут моторы своих боевых машин, играя в замечательный «Ил-2. Штурмовик».



Вспомните бескомпромиссные схватки на турнирах в рамках прошлогодней выставки ComputerExpo. Надеемся, что и в этот раз борьба будет столь же напряженной, динамичной и зрелищной. А победители во всех номинациях получат призы

Словом, приходите на ярмарку! Не сомневаемся, что многие из вас уйдут оттуда с желанными покупками, честно выигранными призами и подарками и, конечно, с массой новых впечатлений и отличным предновогодним настроением.

С Новым годом!

Samsung SGH-N400

Не секрет, что современный мобильный телефон – не только средство связи, но и атрибут престижа. Поэтому его внешний вид для покупателя зачастую не менее важен, чем функциональность. Последний «писк моды» – телефоны, облик которых разработан именитыми дизайнерами. Так, в создании новой модели от Samsung – SGH-N400 – приняла участие студия Pininfarina, автор дизайна культовых автомобилей Ferrari, Alfa Romeo, Lancia и многих других.

Самый интересный элемент «экстерьера» N400 – выдвижная антенна с электроприводом. При открытии флипа она автоматически выезжает из корпуса. Трудно судить о практической полезности такого решения, но смотрится это очень эффектно.

SGH-N400 является телефоном для деловых людей и по оснащенности соответствует бизнес-классу. Здесь и календарь-органайзер, и телефонная книга с присвоением каждому абоненту отдельной мелодии звонка, и широкие возможности работы со звуком. На последнем пункте стоит остановиться отдельно: в телефоне реализованы не только голосовой набор и управление, но и автоответчик – весьма редкая для мобильных телефонов функция.

Пожалуй, самым значительным изъяном телефона от Samsung является отсутствие инфракрасного порта: все-таки аппарату бизнес-класса он «положен по штату». Неудобна также система обозначения мелодий и изображений: они отличаются только номерами. Общая проблема последних моделей Samsung – излишне высокий тон звонка – присутствует и в N400.

Однако все перечисленные недостатки можно отнести к малозначительным, тогда как преимущества – отличное качество связи, стильный дизайн и функциональность – позволяют рекомендовать этот аппарат деловым людям. ■

Цена – $320
Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине: тел. 8-800-502-0000

89/100

- ☺ **Эксклюзивный дизайн от Pininfarina**
- ☺ **Отличное качество связи**
- ☺ **Богатый набор функций**
- ☺ **Удобное управление**
- ☹ **Отсутствие инфракрасного порта**
- ☹ **Мелкие недостатки конструкции и меню**

Fujitsu Siemens Touchbird Optical Wireless Wheel Mouse

Пожалуй, сейчас никого не удивишь компьютерной мышью, построенной на оптической технологии. Подобные манипуляторы производят практически все компании, но новому устройству, выпущенному под торговой маркой Fujitsu Siemens, удалось поразить даже нас.

На самом деле эта мышь, обильно украшенная логотипами немецко-японского концерна, производится по OEM-соглашению компанией Maxxtro (Maxxtro MUSRADIOOPT), что, впрочем, ничуть не умаляет ее достоинств. Мышь, выполненная из серебристого и темно-серого пластика, симметрична и весьма комфортно лежит как в левой, так и в правой ладони. Манипулятор имеет пять клавиш, включая центральную, совмещенную с колесиком прокрутки, и две боковые по обеим сторонам устройства. Система позиционирования – оптическая с одним датчиком. Для связи с компьютером используется радиоканал 27 MHz, а приемник может подключаться как к порту PS/2, так и через USB-шину.



Секрет Touchbird Optical Wireless Wheel Mouse кроется в приемнике, который по совместительству выполняет функции зарядного устройства и mouse-holder (в просторечье «домик для мыши»). Дело в том, что вместо обычных батарей типа AAA манипулятор комплектуется двумя Ni-MH-аккумуляторами аналогичного размера. Теперь вам не надо задумываться о том, как быстро разрядятся батареи в вашей мышке, достаточно вечером после работы «бросить» устройство в приемник-зарядник, а утром вынуть из него. Увеличению времени работы аккумуляторов способствует и функция энергосбережения, отключающая манипулятор уже через десяток секунд «простоя». Впрочем, именно с этой функцией связан и самый большой недостаток мыши – после подобного «засыпания» ее приходится «будить», нажимая какую-нибудь клавишу, что не очень удобно. Возможности отключения данной функции с помощью фирменного ПО, весьма, надо сказать, «бедного», нам найти не удалось. ■

- ☺ **Симпатичный дизайн**
- ☺ **Приемник, совмещенный с зарядным устройством**
- ☺ **Разумная цена**
- ☹ **Функции энергосбережения**
- ☹ **Слабое программное обеспечение**

Цена – $40
Продукт предоставлен компанией «Банкомсвязь»: тел. (044) 267-6441

72/100

PROMT Express

В свое время мы заметили в комплекте PROMT 98/2000 утилиту QTrans. Она обладает всеми возможностями перевода, реализованными в профессиональных программах, но при этом имеет упрощенный интерфейс и лишена функций форматирования, интеграции и т. д. Правда, тем, кто применяет переводчик только по прямому назначению, а правит и оформляет документы в других приложениях, эти функции особо не нужны. Мы посчитали, что QTrans, выпущенная в виде отдельного продукта по невысокой цене, отлично подошла бы для домашнего офиса.

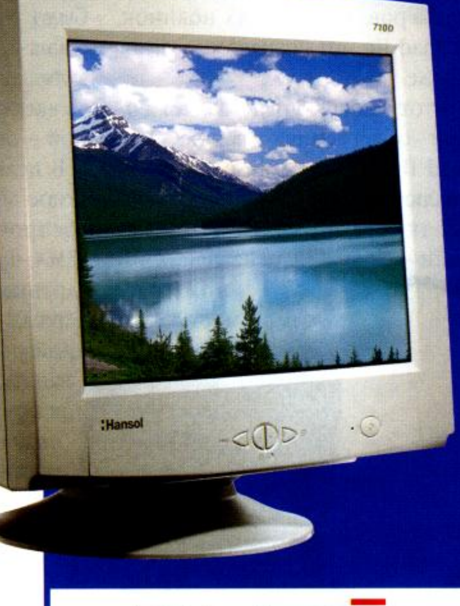
Наши надежды оправдались. По сути, Express – это и есть двухсторонняя англо-русская QTrans. Оставаясь предельно простой, программа, тем не менее, реализует все функции перевода, предоставляемые PROMT 2000: подключение специальных словарей, изменение их приоритета, создание и пополнение пользовательских словарей, резервирование слов и словосочетаний. Дополнительно появилась весьма полезная функция – шаблоны тематики перевода. Она позволяет сохранять в виде набора установок конфигурацию словарной системы и списков зарезервированных слов и при необходимости применять все эти настройки одной командой.

Как и ожидалось, качество перевода текстов общеразговорной тематики высокое. Но здесь мы подходим к самой серьезной проблеме, связанной с Express. Как известно, точность и универсальность переводчика напрямую зависят от количества словарей и их наполнения. Так вот, с Express поставляется лишь один словарь общеразговорной лексики, хотя продукт стоит без малого $40. Есть смысл одновременно с ним приобрести коллекцию словарей «Домашняя». Удачен также вариант совместного применения Magic Gooddy и Express: если кто-то в семье уже пользуется первой программой, то ее словари можно подключить к Express. ■

Цена – $39
Продукт предоставлен компанией «МТ»: тел. (044) 235-1327

- ☺ Все технологии перевода «ПроМТ»
- ☺ Широкие возможности настройки
- ☺ Простота и удобство использования
- ☹ Отсутствие словарей в комплекте
- ☹ Сравнительно высокая цена

71/100



Logitech MOMO Force

Не так давно в рубрике «Служба новостей» промелькнуло сообщение о выпуске этого руля («Домашний ПК», № 10, 2001), и вот теперь он наконец появился в нашей редакции, так сказать, «живьем».

Уже по анонсу MOMO Force было понятно, что нас ждет что-то не совсем обычное – по крайней мере, не каждый компьютерный игровой манипулятор может похвастать дизайном от MOMO Design – итальянской компании, выпускающей рули для спортивных машин. С настоящим кожаным покрытием рулевого колеса все ясно и так – подобного «безобразия» на моей памяти не было вообще никогда.

Отрадно, что руль не обманул наших ожиданий – действительно, натуральная кожа оказалась на порядок лучше в плане управления и просто приятнее на ощупь, чем самое замечательное резиновое покрытие других рулей. В числе прочих достоинств следует упомянуть шесть программируемых кнопок (что ровно на две кнопки больше, чем у других), металлические рычаги переключения передач, а также возврат к старому, более удачному, дизайну площадки с педалями – причем сами педали стали заметно более жесткими, так что едва ли не единственный недостаток рулей от Logitech в этой модели отсутствует совершенно. Кроме того, приятной неожиданностью (ни в одном анонсе или новости, включая и сведения о продукте на сайте Logitech, об этом не было сказано ни слова) оказался увеличенный в полтора раза угол поворота руля – целых 270 градусов против обычных 180. Для игры это означает гораздо более точное управление, значительно облегчающее, например, прохождение крутых поворотов, которыми изобилуют раллийные симуляторы.

О Force Feedback говорить особо нечего – здесь все осталось без изменений, реализация обратной связи в манипуляторах Logitech традиционно находится на высоте.

В «деле» руль показал себя просто превосходно – достаточно сказать, что это первый манипулятор из всех побывавших в нашей редакции, о котором наши водители наконец-то сказали, что «действительно похоже». ■

Цена – $200
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

- ☺ **Кожаное покрытие рулевого колеса**
- ☺ **Шесть программируемых кнопок**
- ☺ **Увеличенный угол поворота руля**
- ☺ **Оригинальный дизайн от MOMO**
- ☹ **Высокая цена**

95/100

Creative Nomad IIc

Компания Creative продолжает с завидным постоянством обновлять свою линейку MP3-плейеров. С одной из новинок, Nomad IIc, мы познакомимся поближе.

Этот плейер представляет собой «облегченную» версию Nomad II – основными отличиями являются, пожалуй, отсутствие FM-тюнера и разный объем памяти – Nomad IIc оснащен 32 MB с возможностью использования дополнительной карты памяти на 32 или 64 MB (у Nomad II встроенной памяти не было вовсе, но он поставлялся с флэш-карточкой на 64 MB). В результате стоимость версии IIc оказывается весьма привлекательной – около $100.

В целом плейер оставляет приятное впечатление – возможность воспроизведения как MP3, так и WMA, причем проверку на нестандартных битрейтах Nomad IIc выдержал с честью – он уверенно проигрывал композиции, оцифрованные и в 256, 320 Kbps, и с переменным битрейтом. Благодаря подключению по шине USB скорость записи оказывается достаточно высокой – подборка песен общим объемом в 30 MB переносится на плейер в течение буквально одной минуты.

Nomad IIc можно использовать и как диктофон – внутренней памяти хватает примерно на 2 часа записи. Правда, чувствительность микрофона, как на наш взгляд, могла бы быть и повыше.

«Общение» плейера с ПК осуществляется с помощью программы Creative PlayCenter 2, поставляемой также со звуковыми платами от Creative. По умолчанию PlayCenter 2 позволяет записывать на Nomad IIc только музыкальные файлы с соответствующими расширениями, но при большом желании этот плейер все-таки можно превратить в «дискету» емкостью 32 MB: необходимо просто изменить расширение файла, который вы собираетесь перенести на другой компьютер, на *.mp3 или *.wma. Это, конечно, не очень удобно, но все-таки лучше, чем ничего. ■



- ☺ **Встроенный диктофон**
- ☺ **Поддержка MP3 и WMA**
- ☺ **Быстрая загрузка композиций через USB**
- ☺ **Относительно невысокая цена**
- ☹ **Только 32 MB встроенной памяти**

Цена – $120
Продукт предоставлен компанией East Side Consulting
Web-сайт www.europe.exative.com

81/100

Minolta Dimage 7

Несомненно, имиджевая камера: легкий и прочный корпус из магниевого сплава, модный серебристый цвет. К ней бы еще белый «Кадиллак», костюм от Кельвина Кляйна, часы Rolex и элегантные туфли Berluti. Вдвойне приятно, что за яркой внешностью скрываются профессиональные возможности: 5,24-мегапиксельная ПЗС-матрица, позволяющая получать кадры размером 2560 × 1920; фирменный варио-объектив, допускающий семикратное масштабирование картинки. Трансфокация осуществляется поворотом обрезиненного кольца, снабженного специальными метками, по которым можно быстро выставлять эквивалентные значения фокусного расстояния.

Впечатляет множество ручных настроек, причем большинство из них легко изменять, не прибегая к системному меню, кстати, очень удобному в работе и не содержащему длинных прокручивающихся списков. Выбор основных параметров съемки (таких, как размер изображения, степень компрессии, баланс белого, светочувствительность и др.) осуществляется с помощью эргономичных дисковых селекторов и кнопок, находящихся в их центрах, а также специального колесика, расположенного рядом с кнопкой *Спуск*.

Усовершенствованная функция автоматического брекетинга позволяет получать снимки не только с вариациями экспозиции, но и с разными значениями контраста и цветовой насыщенности.

Качество кадров, производимых с помощью Dimage 7, вполне приличное, причем как при дневном свете, так и в условиях плохой освещенности. 12-битовый AD-преобразователь позволяет сохранять мелкие детали и богатые теневые рисунки. «Интеллектуальная» электроника встроенной вспышки автоматически определяет мощность основного импульса по данным о расстоянии до снимаемого объекта (полученным при автофокусировке), а также о его отражающей способности, оцененной во время первого (вспомогательного) импульса. Кроме того, аппарат снабжен гнездом для подключения внешних вспышек производства Minolta.

Таким образом, Dimage 7 придется по душе не только приверженцам стиля и моды, но и тонким ценителям самого процесса фотосъемки. ■

Цена – 9630 грн
Продукт предоставлен компанией «Минолта Украина»: тел. (044) 230–1049

92/100

- ☺ Множество ручных настроек
- ☺ Подвижная точка фокусировки
- ☺ 5 сюжетных программ съемки
- ☺ Подвижный окуляр с дополнительным мини-дисплеем
- ☹ Высокая цена

Creative FPS1600



Линейка акустики Creative претерпевает существенные изменения. И эти изменения, судя по всему, идут только на благо нам, пользователям. Пример тому – бюджетный комплект из четырех колонок и сабвуфера FPS1600, пришедший на смену популярной модели FPS1500, о которой мы рассказывали не раз.

Самая приятная новость – это новый сабвуфер. Теперь уже не пластиковый, а деревянный. Он не только выглядит более респектабельно, но и звучит получше, чем у FPS1500. Корпус «скроен» качественно – никакого дребезжания. Если призвуки и возникают, то только от завихрений воздуха в «трубе» фазоинвертора.

Другие изменения носят чисто косметический характер: если FPS1500 были доступны лишь в белом цвете, то FPS1600, напротив, поставляются на наш рынок в черном. Мощность каждого из четырех сателлитов и сабвуфера осталась прежней – 6 Вт и 17 Вт соответственно. Конструкция спикеров – та же, сохранился и проводной пульт управления с регулятором громкости.

Звучание FPS1600 в целом более комфортное, чем у FPS1500, и в этом, безусловно, заслуга деревянного сабвуфера. Но есть и недостаток, который передался по наследству: болезненная реакция на высокие уровни громкости. Только теперь уже не корпус сабвуфера, а сам низкочастотный динамик начинает «ворчать» и похрипывать при перегрузке. Впрочем, на среднем уровне громкости, вполне достаточном для большинства случаев, таких проблем не возникает, и FPS1600 прекрасно проявляет себя и в играх, и в фильмах, и в популярной музыке.

Что самое важное, выпуск новых, более совершенных модификаций колонок Creative не сопровождается повышением цен. Поэтому можно смело рекомендовать комплект FPS1600 как более предпочтительный, чем FPS1500, который какое-то время еще пробудет на рынке. ■

Цена – $65
Продукт предоставлен компанией «Евро Плюс»: тел. (044) 249-7231

- ☺ **Деревянный сабвуфер**
- ☺ **Хорошее звучание сателлитов**
- ☺ **Привлекательный дизайн**
- ☹ **Качественный звук доступен лишь на среднем уровне громкости**

74/100

Sagem WA 3050



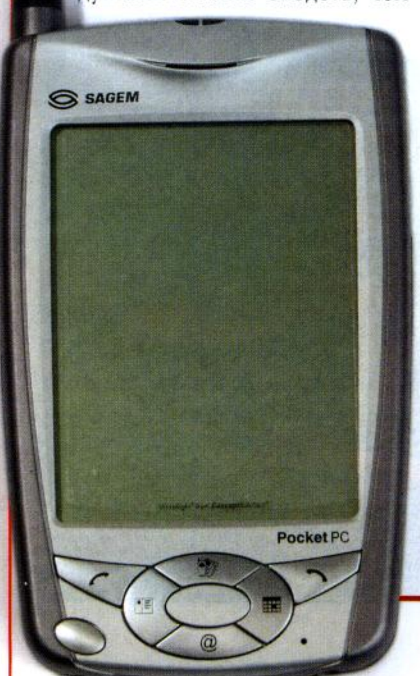
Смартфон на базе карманного компьютера с PocketPC от Sagem был объявлен, пожалуй, даже раньше, чем аналогичная модель Trium Mondo от Mitsubishi, о которой мы рассказали в предыдущем номере. Но детище Sagem преподнесло нам несколько приятных сюрпризов.

В общем, между двумя продуктами больше сходств, чем различий. Та же операционная система, практически тот же набор приложений («карманные» версии Word, Excel, Outlook, Internet Explorer, Money, Reader, Windows Media Player), примерно одинаковые конструкции... В WA 3050 тоже имеется чувствительный к нажатию черно-белый экран без подсветки.

Теперь об отличиях WA 3050. Программа-телефон здесь также функционирует как приложение Windows CE 3.0, но сейчас ее возможности ограничиваются лишь звонками: все опции настройки собраны в соответствующем окне системы, а для работы с SMS и факсами предусмотрена отдельная утилита.

Оригинального вида докинг-станция оснащена интерфейсом USB, обеспечивающим очень высокую скорость передачи данных – существенно быстрее, чем «люлька» Mondo с последовательным интерфейсом. Но самая важная особенность WA 3050 в том, что приложение-телефон от Sagem не конфликтует с русификатором LEng, что позволяет полностью русифицировать систему и нормально просматривать русскоязычные Web-сайты.

Конечно, Sagem WA 3050 не лишен недостатков, главным из которых является очень сложная и неудобная конструкция батарейного отсека (чтобы вставить SIM-карту, нужно отделить от телефона три детали, пользуясь при этом стилусом). Но к таким операциям пользователи прибегают редко, поэтому общая оценка аппарата – высокая. ■



- ☺ **Богатый набор ПО**
- ☺ **Отличное качество связи**
- ☺ **Платформа PocketPC**
- ☺ **Возможность русификации**
- ☺ **Докинг-станция с интерфейсом USB**
- ☹ **Сравнительно большая масса и габариты**

Цена – $949
Продукт предоставлен компанией «Компьютер на ладони»: тел. (044) 458-1757

84/100

HP LaserJet 1000

Немного странно обстоят дела с нумерацией младших моделей лазерных принтеров у Hewlett-Packard. За сверхпопулярным LaserJet 1100 и LaserJet 1200 последовал аппарат под номером... 1000. Хотя, с другой стороны, если учесть, что новинка является «облегченным» и удешевленным вариантом LaserJet 1200, такая система становится понятной.

Итак, наш «новичок» – персональный принтер с заявленной скоростью печати 10 с./мин, разрешением 600 × 600 точек на дюйм (1200 × 1200 в режиме интерполяции). Заметим, что эти параметры ниже, чем у LaserJet 1200. Кроме того, LaserJet 1000 может работать только в Windows, оснащен лишь 1 MB встроенной памяти без возможности расширения и не допускает установки сканирующей приставки. Принтер оборудован только интерфейсом LPT, но в комплекте поставки имеется соединительный шнур-переходник LPT-USB. Внешне же LaserJet 1000 и 1200 практически одинаковы. Дизайн устройства весьма симпатичный, но как для домашнего принтера оно слегка великовато.

В эксплуатации LaserJet 1000 показал себя просто отлично. Он очень быстр, практически бесшумен, выдает отменного качества отпечатки. Если сравнивать его с аналогичными моделями от других компаний, участвовавшими в сентябрьском тестировании, то аппарат от HP превосходит их всех по производительности, скорости подготовки одностраничных документов и вместе с тем не уступает по качеству победителям в данной номинации. Но за все эти достоинства приходится платить, причем в прямом смысле слова: если цена самого устройства относительно невысока, то картриджи с ресурсом 2500 страниц стоимостью $55–60 все-таки дороговаты. В итоге LaserJet 1000 можно порекомендовать пользователям, печатающим сравнительно немного, но требовательным к быстродействию и качеству. ■

Цена – $300
Продукт предоставлен представительством Hewlett–Packard в Украине: тел. (044) 490–6120

81/100

- ☺ Высокое быстродействие
- ☺ Хорошее качество печати
- ☺ Удобная конструкция
- ☺ Шнур с переходником USB-LPT в комплекте
- ☹ Относительно высокая стоимость печати

Hewlett-Packard Jornada 565

В предыдущем номере мы упоминали в «Службе новостей» о выходе новой версии ОС для наладонных компьютеров от Microsoft – PocketPC 2002. Не прошло и месяца, как первое устройство на новой платформе – HP Jornada 565 – появилось у нас в редакции.

PDA, выполненный в пластиковом корпусе серебристо-серого цвета, отличает традиционно великолепный фирменный дизайн. При размерах 132 × 77 × 17 мм этот КПК на сегодня один из самых легких в своем классе – 173 г. Сердце Jornada 565 – 32-разрядный процессор Intel StrongARM с частотой 206 MHz. PDA оснащен 32 MB оперативной памяти (у модели 568 – 64 MB) и 32 MB flash-памяти. 3,5-дюймовый рефлективный дисплей 320 × 240 точек способен отображать 65 тыс. цветов.

Особого внимания заслуживает оригинальная конструкция слота Compact Flash Type I, позволяющая использовать с Jornada 565 нестандартные «толстые» модули с собственным питанием, например коммуникационные. Съемный ионолитиевый аккумулятор (12–14 часов непрерывной работы) при желании может быть заменен на батарею большей емкости. Устройство подключается к компьютеру с помощью USB-«люльки», кроме того, Jornada оснащен и инфракрасным портом.

Самым же интересным в этом КПК для нас является ОС. В PocketPC 2002 Microsoft ввела несколько действительно полезных функций, оптимизирующих работу. Это, в частности, кнопка закрытия приложений, а также улучшение системы оповещения о событиях. Кроме того, появилось новое действие со стилусом – длительное нажатие, функции которого изменяются в зависимости от приложения. Хочется отметить также усовершенствованные коммутационные возможности ОС, а именно поддержку HTML в теле письма и более тонкую настройку параметров синхронизации с ПК. Вообще же в PocketPC 2002 достаточно много нововведений, которые, несомненно, придутся по душе многим пользователям. ■



Цена – $749
Продукт предоставлен компанией «Компьютер на ладони»: тел. (044) 458–1759

92/100

- ☺ **Значительные улучшения в операционной системе**
- ☺ **Усовершенствованная конструкция слота Compact Flash Type I**
- ☺ **«Люлька» с USB-интерфейсом**
- ☺ **Отличный дизайн**
- ☹ **Высокая цена**

Samsung SyncMaster 171B

Жидкокристаллические мониторы за последнее время существенно подешевели и стали представлять интерес для домашних пользователей. Модели с диагональю экрана 15" практически по всем параметрам (в том числе и по цене) могут конкурировать с 17-дюймовыми ЭЛТ-мониторами. Что касается устройств с 17" LCD-панелью, к которым относится наш сегодняшний «гость», Samsung SyncMaster 171B, то они пока доступны лишь состоятельным покупателям, но при этом вполне стоят потраченных на них денег. Диагональ видимой области экрана такого аппарата чуть меньше, чем у обычного с трубкой 19", по полезной площади они почти одинаковы. При этом LCD значительно компактнее, эргономичнее и совершенно безвреден для здоровья.

Что касается SyncMaster 171B, то эта модель может служить образцом качественного ЖК-монитора. Она оборудована матрицей с разрешением 1280 × × 1024 точки – в этом графическом режиме получается наилучшее по четкости, контрасту и цветовой насыщенности изображение. Отображение картинки с меньшим разрешением также возможно, но при этом снижается ее резкость. В таких случаях SyncMaster 171B работает только в полноэкранном режиме и не может выводить изображение в «черной рамке», задействовав только необходимое количество пикселов. А в играх и при просмотре фильмов снижение резкости неощутимо. Инерция матрицы при отображении видео с качеством, близким к DVD, также почти незаметна. Кроме того, этот монитор со временем реакции матрицы 25 мс позволяет играть даже в динамичные игры, чем не могли похвастаться LCD предыдущего поколения.

Интересная особенность данного монитора – поворотный экран, предназначенный для просмотра документов и Web-страниц в книжной ориентации. Эта возможность не уникальна, но относительно редка и при этом очень полезна. Единственным незначительным недостатком можно считать излишне лаконичное и потому не всегда понятное экранное меню. ■



- ☺ **«Быстрая» матрица**
- ☺ **Высокое разрешение**
- ☺ **Отличное качество изображения**
- ☺ **Поворотный экран**
- ☹ **Несколько неудобное экранное меню**

Цена – $740
Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине: тел. 8-800-502-0000

91/100

Logitech MouseMan Dual Optical

Редакция «Домашнего ПК» давно ждала появления в линейке контроллеров Logitech оптической мыши с двумя датчиками. Дело в том, что практически все устройства предыдущего поколения (с одним сенсором) имели ряд весьма существенных для компьютерных игроков недостатков. Это, в первую очередь, небольшая потеря ориентации мыши при резких движениях, что довольно часто случается при игре в динамичные action.

Как и ожидалось, в новой модели MouseMan Dual Optical этот недостаток полностью искоренен, и мышь можно смело порекомендовать самым требовательным игрокам. В работе и игре контроллер ведет себя абсолютно так же, как традиционная шариковая мышь, но при этом имеет просто потрясающую точность позиционирования и плавность хода. Два оптических сенсора обеспечивают разрешающую способность около 1600 dpi (!), что почти в 4 раза превосходит аналогичный параметр у обычных шариковых манипуляторов.

Внешне же новый контроллер практически идентичен мышам популярной серии MouseMan Optical, кроме разве что цветового решения – в данном случае это два оттенка серого. Такой же асимметричный эргономичный дизайн, ориентированный на правшей, те же две клавиши, активное колесо прокрутки и одна боковая клавиша под большой палец. Мышь подключается к компьютеру через порт USB, впрочем, и стандартный PS/2-адаптер здесь тоже имеется.

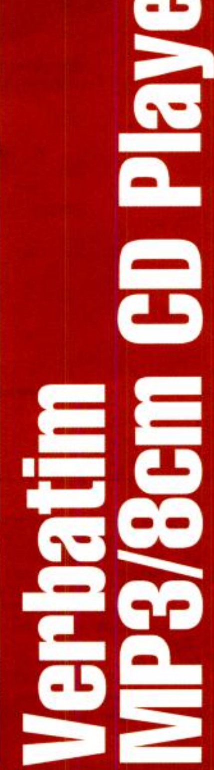
Как обычно, устройство комплектуется великолепным фирменным ПО Logitech – MouseWare, позволяющим легко настроить все параметры мыши.

Единственным недостатком MouseMan Dual Optical стал увеличившийся из-за установки второго датчика вес контроллера, но к этому, как нам кажется, можно легко привыкнуть. Естественно, возросло и энергопотребление, так что беспроводного варианта данного устройства мы, скорей всего, не увидим никогда. ■

Цена – $50
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6666

- ☺ Высокая точность позиционирования
- ☺ Поразительная плавность хода
- ☺ Эргономичный дизайн
- ☺ Великолепное ПО
- ☹ Большая масса

95/100



Обычные MP3-CD-плейеры, при всех их достоинствах, обладают одним весьма серьезным (и к тому же неустранимым) недостатком – большими размерами, ведь как плейер ни уменьшай, меньше диска (12 см в диаметре) его сделать просто нельзя. А если «сжать» сам диск? Сказано – сделано, и вот уже появляются устройства, использующие компакт-диски диаметром 8 см. Первым к нам в Украину добрался плейер Verbatim с незамысловатым названием – MP3/8cm CD Player.

Собственно говоря, от других плейеров он отличается только размерами – квадратная коробочка со сторонами 10 см и толщиной 2,5 см. Все остальное достаточно стандартно: воспроизведение Audio CD и CD-ROM (CD-R/CD-RW) с MP3-композициями (с поддержкой мультисессионных дисков). Плейер проигрывает MP3-файлы, записанные как с постоянным битрейтом (от 32 до 320 Kbps), так и с переменным, и с частотой сэмплирования от 22 до 48 kHz (интересно, что в инструкции в качестве нижнего порога указано значение в 32 kHz, но на деле выяснилось, что и с 22 kHz у плейера никаких проблем не возникает).

Клавишами управления, расположенными на корпусе плейера, пользоваться, к сожалению, не очень удобно, однако это компенсируется приятным пультом ДУ с вынесенными на него основными клавишами и жидкокристаллическим экраном.

К достоинствам плейера можно также отнести отображение ID3-тегов, наличие линейного аудиовыхода, антишоковый буфер – около 160 секунд для Audio CD и 480 секунд для MP3 (с битрейтом 128 Kbps), эквалайзер с пятью предустановленными значениями для разного типа музыки – Normal, Classic, Pop, Jazz и Rock. К недостаткам же – отсутствие поддержки кириллицы, не самые удобные наушники, сравнительно большие размеры (в принципе, проигрыватель восьмисантиметровых дисков может быть еще меньше) и довольно высокую энергоемкость – пары «алкалайновых» батареек ему хватает часов на 5, не более. ■

- ☺ Сравнительно небольшой размер
- ☺ Пульт ДУ с жидкокристаллическим экраном
- ☺ Линейный аудиовыход
- ☹ Высокое энергопотребление
- ☹ Низкая распространенность CD-R-дисков диаметром 8 см

Цена – $125
Продукт предоставлен компанией «Квазар-Микро»: тел. (044) 239-9999

65/100



КЛАВИАТУРЫ SVEN®
www.sven-ukraine.com
SVEN Multimedia 800
Дополнительные клавиши
управления питанием
8 клавиш быстрого доступа
Индикация наличия новой почты
Размер 457 x 170 x 40 мм
SVEN Slim 300
Дополнительные клавиши
управления питанием
Размер 420 x 150 x 25 мм
SVEN Ergonomic 2500
Дополнительные клавиши управления питанием
22 клавиши быстрого доступа
Эргономичное расположение клавиш
Размер 500 x 250 x 35 мм
SVEN Standard 500, 501
Дополнительные клавиши
управления питанием
Размер 457 x 170 x 40 мм
SVEN Ergonomic 3000
Дополнительные клавиши управления питанием
Эргономичное расположение клавиш
Размер 500 x 250 x 35 мм
SVEN Standard 600
Дополнительные клавиши управления
питанием
Размер 460 x 163 x 35 мм
SVEN Infra 7000
Беспроводная инфракрасная клавиатура
Клавиши быстрого доступа
Встроенный трекбол
Размер 372 x 180 x 32 мм
SVEN Internet 650
Дополнительные клавиши управления питанием
8 клавиш быстрого доступа
Размер 457 x 170 x 40 мм
ТиД 0482-290812
Алекс 0322-331139
Фотоком 0612-490194
Девиком 044-5319531
Фортуна 2000 044-4649263
Серый ЧП 044-5433471
Корифей 044-4510242
Техника 062-3858255
Ворон 0562-343040
Рома 0612-120214
Каре 044-4906687
Компас 044-5319730
Диавест 044-4569501
Фито 0622-555213
Эллада 0562-453031
Нафком 044-2419540
NIS 044-2343838
MDM 044-4645555
Спин-Вайт 044-4635997
SVEN
Since 1991
http://www.sven.ru
http://www.sven-ukraine.com

Компьютер мечты становится реальностью

Традиционно в конце года «Домашний ПК» публикует статьи, посвященные идеальному компьютеру верхней ценовой категории. В этих материалах мы выражаем наше видение настоящего и недалекого будущего домашних систем, пытаемся дать рекомендации по правильному подбору компонентов и созданию ПК, способного удовлетворить все потребности пользователей.

В этом году мы решили изменить концепцию данного материала и превратить гипотетические идеальные компьютеры в реальные. Кроме того, теперь вы можете познакомиться не только с нашим взглядом на эту проблему, но и с мнением ведущих украинских сборщиков ПК, предоставивших собственные варианты идеальных компьютеров и изложивших свою точку зрения на подобные системы.

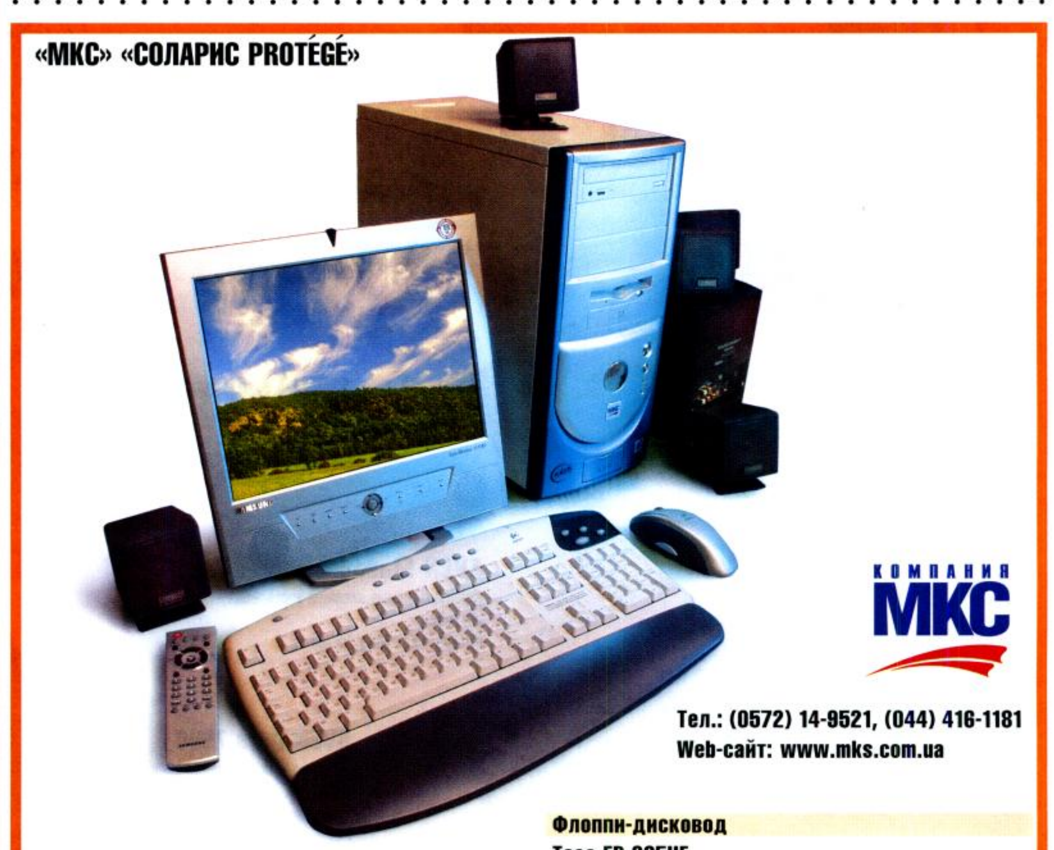
Выбор компаний, ставших нашими соавторами при подготовке материалов, далеко не случаен. Мы предложили участвовать в создании «Идеального ПК 2001» украинским фирмам, активно продвигающим на рынке домашние компьютеры, реагирующим на потребности этого сегмента, имеющим в своем ассортименте соответствующие модели и обладающим собственным видением развития подобных систем.

Хочется подчеркнуть, что все представленные компьютеры – это не плод воображения инженеров, а реальные ПК, которые уже сейчас можно купить в компьютерных салонах или при желании – собрать самостоятельно, пользуясь нашими рекомендациями.

Конечно, сегодня подобные компьютеры по карману лишь обеспеченным пользователям, но, имея в виду процесс удешевления комплектующих, мы думаем, что уже через несколько месяцев эти системы станут доступными самым широким слоям населения.

Главный редактор «Домашнего ПК» Олег Данилов

«МКС» «СОЛАРИС PROTÉGÉ»



Тел.: (0572) 14-9521, (044) 416-1181
Web-сайт: www.mks.com.ua

Процессор	2 GHz, Intel Pentium 4
Материнская плата	Intel D845WN (Intel 845, Socket 478)
Память	512 MB PC133 SDRAM Samsung
Видеокарта	Elsa Gladiac 920 (GeForce3, TV-выход)
Жесткий диск	80 GB, Seagate Barracuda ATA IV
Привод DVD-ROM	NEC DV-5700B (12X/40X)
Флоппи-дисковод	Teac FD-235HF
Звуковая плата	Creative Sound Blaster Audigy
Акустическая система	Creative DTT2200
Клавиатура, мышь	Logitech Cordless Desktop iTouch
Корпус	Middle Tower ATX, 350 Вт
Монитор	Samsung SyncMaster 151MP
Операционная система	Windows Me

Компьютер «Соларис Protege» ориентирован в первую очередь на домашнего пользователя. Он идеально подходит для современных игр и может быть легко модернизирован в дальнейшем. Другие возможные варианты применения данного ПК – в качестве домашнего кинотеатра, видео- и цифровой фотостудии, для Internet-серфинга...

Прежде всего «Соларис Protege» характеризует его производительность: мощный процессор, современная высокопроизводительная видеокарта с TV-выходом, достаточный объем оперативной памяти, скоростной и емкий жесткий диск. Мультимедийные возможности ПК расширяются за счет качественной звуковой системы и многофункционального ЖК-монитора (сенсорное управление, встроенный TV-тюнер, пульт ДУ).

Сбалансированности конфигурации тоже уделялось достаточно много внимания. Система укомплектована колонками Creative (несмотря на наличие встроенных динамиков на мониторе) именно из этих соображений: высококачественная звуковая карта подразумевает наличие соответствующей акустики. Беспроводная клавиатура и мышь от Logitech, корпус с USB-выходами на передней панели – при создании этой модели мы учитывали вопросы удобства и комфортности работы пользователей.

Кроме того, мы подбирали для нашей системы только те комплектующие, качество и надежность которых не вызывают сомнений.

Эта модель отнюдь не «экспериментальная». Уже сегодня «Соларис Protege» доступен для изготовления под заказ. Ему предшествовала целая линейка моделей компьютеров «МКС» Protege и Elite, которые разрабатывались на основе тех же принципов.

Совсем скоро, наверное, возрастет количество домашних систем с ЖК-дисплеями, хотя ЭЛТ-мониторы будут еще достаточно долго конкурентоспособны. Жесткие диски емкостью 40–80 GB с частотой вращения 7200 об/мин станут стандартом для дома. Гигагерцевая гонка процессоров будет продолжаться, а DDR-память постепенно вытеснит PC133. То, что кажется сегодня очень производительным и очень дорогим, станет совершенно обычным и доступным по цене. Возрастет количество полубытовой периферии со стандартом USB. За счет дальнейшей интеграции компонентов общая стоимость системы будет падать.

Пользователь же, по нашему мнению, станет более требователен к деталям – качество звуковой платы, акустической системы, дизайн корпуса... Начало этого процесса мы наблюдаем уже сейчас. То есть домашний компьютер и дальше будет превращаться в товар сродни бытовой аудио/видеотехнике. И критерии оценки потенциальным потребителем этого товара будут похожи.

Также мы очень надеемся, что покупатель в следующем году будет еще больше доверять местному брэнду.

Евгений Чалюк, руководитель отдела логистики

«НАВИГАТОР» IMPRESSION SIROCCO PLUS



Тел.: (044) 241-9494
Web-сайт: www.navigator.ua

Процессор	**Флоппи-дисковод**
1,9 GHz, Intel Pentium 4	NEC FD1231H
Материнская плата	**Звуковая плата**
Elitegroup P4ITA (Intel 850, Socket 423)	Creative Sound Blaster Live! 5.1
Память	**Акустическая система**
512 MB PC800 RDRAM Samsung	Creative DTT3500 Digital
Видеокарта	**Клавиатура**
ATI Radeon 8500	Acer Multimedia 6511-UP
Жесткий диск	**Мышь**
60 GB, IBM Deskstar 60GXP (7200 об/мин)	Maxxtro Optical MUSOPT
Привод DVD-ROM	**Корпус**
NEC DV-5800A (16X/48X)	Enlight 7237 OSC11, 300 Вт
Привод CD-RW	**Монитор**
Acer CDW-2010A (20X/10X/40X)	Acer FP581
	Операционная система
	Windows Me

Наш подход к созданию идеального ПК нынешнего предновогоднего сезона во многом объясняется теми процессами, которые происходили в этом году в компьютерной индустрии, – появлением новых перспективных продуктов, снижением цен на комплектующие, изменением политики производителей и рядом других факторов. Вкратце хочется рассказать о некоторых из них.

Во-первых, Intel Pentium 4 сейчас уже прочно завоевал звание hi-end-процессора для домашних систем, а резкое снижение цены на него сделало данную модель доступной и весьма привлекательной для украинских пользователей.

Во-вторых, хотя лидерство NVidia на рынке графических акселераторов стало в этом году более явным по ряду причин, ATI не сдает своих позиций, что доказывает последняя разработка компании – чип Radeon 2 и карты на его основе, в первую очередь ATI Radeon 8500. При сравнимой и даже чуть более высокой производительности, чем у самых быстрых чипов NVidia, новые продукты ATI, как правило, на 20–30% дешевле.

В-третьих, окончательно наметился переход с памяти SDRAM на более производи-

тельную, хотя и более дорогую DDR SDRAM и RDRAM. Именно эти типы памяти позволяют современным быстрым процессорам показать себя во всей красе, и именно такая память затребована современным программным обеспечением, в первую очередь – динамичными играми.

Четвертый фактор, повлиявший на процесс создания нашего идеального ПК, – рост популярности приводов DVD-ROM и CD-RW. Какой из них придет на смену и заменит в наших компьютерах обычный CD-ROM? С появлением формата кодирования видео MPEG-4 шансы на победу CD-RW существенно увеличились.

В-пятых, сейчас можно говорить о возможности создания полноценного домашнего кинотеатра на базе ПК. С началом активных продаж звуковых карт и аудиосистем Dolby Digital и Dolby Surround самые современные аудиоспецэффекты «кинематографического» качества будут доступны и у вас дома. К тому же не стоит забывать об упомянутом выше формате MPEG-4.

В-шестых, как дополнение к предыдущему, на наш выбор повлияло резкое снижение цены на жидкокристаллические мониторы. С уменьшением стоимости 15-дюймовых панелей до $500–600, спрос на них стремительно вырос, а с учетом вечной нехватки места для компьютера, особенно в домашних условиях, эти мониторы становятся разумным и очень привлекательным выбором.

Именно эти факторы были для нас решающими при создании идеального ПК нынешнего сезона. Мы уже сегодня предлагаем нашим клиентам данную модель, и она пользуется заслуженной популярностью среди пользователей. Конечно, сейчас это потребители с высоким уровнем дохода, но есть все основания считать, что такая конфигурация станет базовой для домашних ПК к середине следующего года.

Александр Костюк, начальник департамента компьютерных систем

E.VEREST SPACECRAFT

everest
Тел.: (044) 464-7777
Web-сайт: www.e.com.ua



Процессор	**Звуковая плата**
2 GHz, Intel Pentium 4	Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX
Материнская плата	**Акустическая система**
Intel D850MDL (Intel 850, Socket 478)	Creative DTT3500 Digital
Память	**Модем**
512 MB PC800 RDRAM Samsung	«Вектор» GVC SF-1156V/R21L (RF-1)
Видеокарта	**Клавиатура, мышь**
ASUS V8200 Deluxe (GeForce3)	Logitech Cordless Freedom Optical
Жесткий диск	**Корпус**
60 GB, Seagate Barracuda ATA IV	Enlight Middle Tower ATX, 300 Вт
Привод DVD-ROM + CD-RW	**Монитор**
Hewlett-Packard 9900ci	Samsung SyncMaster 1200NF
Флоппи-дисковод	**Операционная система**
Teac FD-235HF	Windows 98 Second Edition

Домашний компьютер сегодня в нашем понимании – это мощная система, которой под силу выполнять любые, самые необычные и ресурсоемкие, задачи. Он должен полностью удовлетворять потребности всех членов семьи, как школьников, так и профессиональных пользователей, в качестве развлекательного, мультимедийного, а при необходимости – и рабочего комплекса. Именно как семейный ПК на все случаи жизни мы и позиционируем данную систему. Исходя из этих предпосылок, мы постарались воплотить в нашем концепт-ПК все передовые технологии сегодняшнего дня.

Вычислительная мощь e.verest Spacecraft, оснащенного самым быстрым на сегодня процессором Intel Pentium 4 2 GHz, превращает его в профессиональный инструмент для решения любых задач, связанных с большими объемами обрабатываемой информации (вычислительной, видео и аудио), выводом сложной графики, работой с потоковым видео и т. д. На нем вы сможете играть в самые современные игры, создавать собственные музыкальные произведения, изучать иностранные языки, всесторонне развивать свои творческие и интеллектуальные способности. Ведь с помощью периферийного оборудования, которым оснащена эта модель, ее легко превратить в игровую станцию, электронный мольберт, фотостудию, оркестр, домашний кинотеатр, видеостудию и т. д.

Любители игр могут насладиться самыми современными и технологичными игрушками благодаря графическому ускорителю на базе GeForce3 и процессору Pentium 4 с поддержкой инструкций SSE2. Окунуться в мир виртуальной реальности вам помогут стереоочки, создающие эффект объемного изображения на огромном мониторе с диагональю 22", а новая звуковая карта Sound Blaster Audigy Platinum eX с улучшенной поддержкой окружающего звука и акустической системой Creative DTT3500 Digital придает играм еще большую реалистичность. Используя джойстик и руль с

ИБП
APC Smart-UPS 1000 USB
Дисковод Zip
Iomega Zip 100 ATAPI
Сетевой адаптер
Intel 82562ET
Принтер
Epson Stylus Photo 890
Сканер
Agfa SnapScan e52
Фотоаппарат
Olympus CAMEDIA C-3040ZOOM
TV/FM-тюнер
AVerMedia AVerTV Studio
Джойстик
Logitech WingMan Strike Force 3D
Руль
Logitech WingMan Formula Force GP
Дигитайзер
Genius NewSketch 1212 HR III V2
MIDI-клавиатура
MIDIPLUS-61

обратной тактильной связью, вы сможете в буквальном смысле слова почувствовать игру.

Для «телеманов» предназначен встроенный TV/FM-тюнер, который позволит использовать ПК как телевизор или радиоприемник. А привод DVD-ROM и акустическая система с поддержкой Dolby Digital превращают ваш компьютер в полноценный домашний кинотеатр. Теперь насладиться просмотром любимого фильма вы сможете дома, сидя в удобном кресле.

Самые памятные события своей жизни лучше сохранить на более надежных, чем видеокассеты, носителях информации – компакт-дисках. Подключив к нашему ПК видеокамеру или видеомагнитофон, пользователи получат возможность попробовать себя в создании цифровых видеофильмов – реализовать собственные фантазии, добавить спецэффекты, титры, по-новому скомпоновать эпизоды, а после записать свой фильм на CD-ROM.

Наш концепт-ПК позволяет подключать практически любое современное музыкальное оборудование. Звуковая карта Audigy от Creative обрабатывает звук с 24-битовым качеством и частотой 96 kHz. С системой такого уровня мультимедийная MIDI-клавиатура превращается в клавиатуру рояля, и вы можете попробовать себя в качестве композитора.

Профессиональный фотопринтер и сканер с возможностью сканирования слайдов, цифровой фотоаппарат с 3-мегапиксельной матрицей и дигитайзер удобны в работе с художественными программами и позволяют сделать из вашего ПК полноценную фотостудию и мастерскую художника. Кроме того, цифровой фотоаппарат можно использовать как Web-камеру.

Для более качественной работы в Internet компьютер комплектуется модемом, адаптированным под особенности отечественных телефонных линий. Думаем, скоро вы забудете о просмотре газет на диване, а все новости будете узнавать из Internet.

Наконец, обеспечит надежную защиту и бесперебойное питание всей этой техники мощный ИБП.

Что это – мечта? Нет! Эта модель – не плод нашего воображения, а реальность. Она представлена в «Компьютерном центре e.verest» и активно продается. Все возможности этого суперкомпьютера могут продемонстрировать наши специалисты, а конфигурация может быть изменена по вашему желанию.

Марина Заславец, начальник отдела розничных продаж

UNITRADE: НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ МОЩНОСТИ



Тел.: (044) 461-9461
Web-сайт: www.unitrade.com.ua

Процессор	**Звуковая плата**
AMD Athlon XP 1800+	Creative Sound Blaster Audigy Platinum
Материнская плата	**Акустическая система**
Soltek SL-75DRV (VIA Apollo KT266)	Creative DTT3500 Digital
Память	**Клавиатура**
512 MB PC2100 DDR SDRAM	Clicker Multimedia
Видеокарта	**Мышь**
Elsa Gladiac 920 (GeForce3, TV-выход)	A4tech Optical GreatEye
Жесткий диск	**Корпус**
80 GB, Seagate Barracuda ATA IV	Codegen Middle Tower ATX, 250 Вт
Привод DVD-ROM	**Монитор**
Hitachi GD-7500 (12X/40X)	Sony Multiscan F500R
Флоппи-дисковод	**Операционная система**
Mitsumi FDD	Windows 98 Second Edition

Все больше и больше покупателей желают приобрести для дома персональный компьютер, который, помимо счетно-игровых функций, объединит в себе возможности телевизора, видеомагнитофона и домашнего кинотеатра. Это подталкивает нас к разработке мультимедийных моделей, подобных «компьютеру мечты», представленному в данном материале.

При выборе конфигурации и элементной базы этого ПК мы исходили из следующих соображений.

Все компоненты должны быть современными и модернизируемыми, что позволит компьютеру сохранить высочайшую производительность не на один год. При этом необходим тщательный подбор комплектующих и проверка их на совместимость, что обеспечивается нашим опытом серийного производства компьютеров.

Даже для системы самого высокого уровня следует учитывать фактор стоимости, поэтому наш «компьютер мечты» базируется на процессоре AMD Athlon XP 1800+, который к тому же обладает рекордным быстродействием.

Высокоуровневый ПК – это не только быстродействие, но и универсальность. Привод DVD-ROM, монитор с большой диагональю или возможность подключения к телевизору, мощная акустическая система – все это позволяет построить на базе ПК полноценный домашний кинотеатр.

Жесткий диск должен быть максимального объема, ведь цифровые аудио- и видеоданные занимают достаточно много места. Оперативная память от 256 MB и выше обеспечит полную совместимость с любым современным программным обеспечением (в том числе самыми требовательными играми), а также легкий переход на Windows XP.

Наконец, внешний вид системы – немаловажный фактор, ведь ПК станет неотъемлемой частью домашнего интерьера.

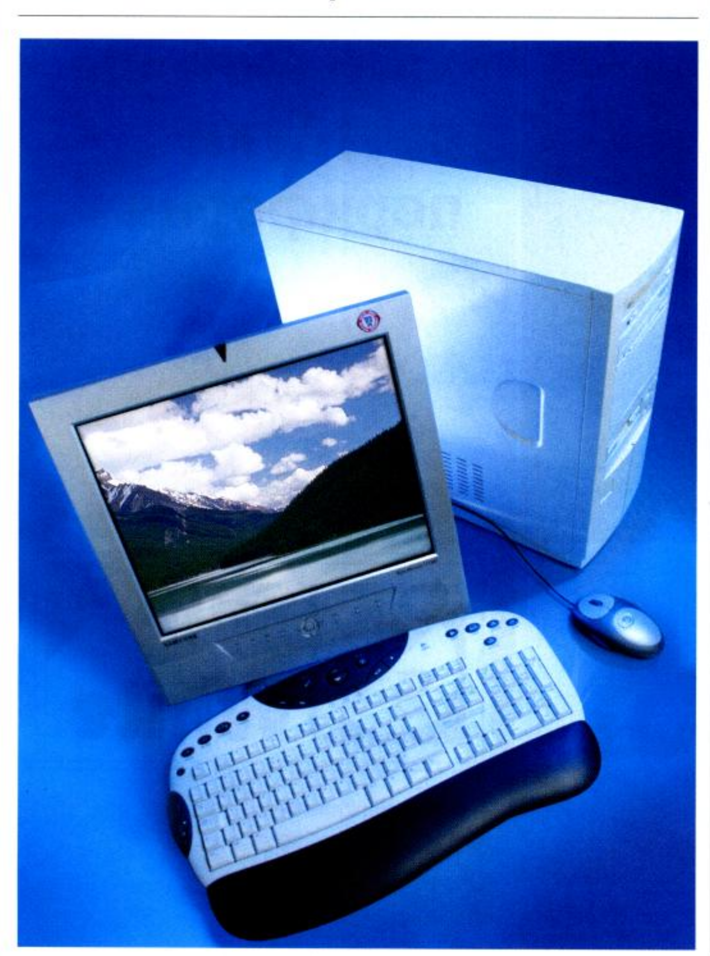
Приятно отметить тот факт, что потребители уже рассматривают компьютер не просто как набор комплектующих («железа»), а как домашнего помощника, способного решить самые разнообразные жизненные задачи. Мы предвидим, что в 2002 году интерес к домашним ПК высокого уровня будет расти и наши «компьютеры мечты» обязательно найдут своих покупателей.

Алексей Рублев, руководитель направления компьютерной техники

Компьютер мечты по версии «Домашнего ПК»

Максим Потапов

Мечты – это прекрасно, если только они сбываются. Поэтому редакция «Домашнего ПК» решила не просто мечтать об идеальном компьютере, а воплотить его в действительность. Хотя бы раз в году. Прежде чем рассказать о «реальном идеальном ПК», который нам удалось создать, мы хотели бы поделиться с читателями нашими взглядами на то, какими качествами должны обладать компоненты компьютера мечты.



Среди моделей комплектующих, рекомендованных в данном материале, есть и лучшие продукты, прошедшие через нашу Тестовую лабораторию, и те многообещающие новинки, которые появятся на украинском рынке в ближайшее время. За техническим прогрессом в компьютерной индустрии трудно угнаться даже в мечтах, поэтому мы будем снова и снова возвращаться к теме самых удачных компонентов в ежемесячной рубрике «ПК месяца. Компьютеры и комплектующие: новинки и цены».

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА

Меняется компьютерная индустрия – меняются и наши мечты. Если раньше дополнительные мегабайты оперативной памяти и мощный процессор были чем-то недосягаемым для большинства пользователей, то теперь эти вещи вовсе не являются предметом роскоши. Подобная ситуация наблюдается и с другими аппаратными компонентами, поэтому на первый план в наших мечтах выходит более совершенное программное обеспечение. Именно оно, и в первую очередь операционная система, превращает компьютер в умное, быстрое и надежное устройство.

Сегодня уже не стоит вопрос выбора между удобством и универсальностью Windows 98SE/Me и стабильностью и производительностью Windows NT/2000. В новой Windows XP объединилось все самое лучшее из «домашнего» и профессионального семейства Windows, так что ее без сомнений можно назвать операционной системой мечты.

МОНИТОР

Монитор – это «лицо» нашего компьютера. От его качества в огромной степени зависит комфорт при работе с ПК. Предельная четкость каждой точки в любой части экрана, идеальная геометрия, высокое разрешение как стандарт, безопасность для здоровья, компактность – все эти свойства делают жидкокристаллические дисплеи (LCD) самыми желанными устройствами нашего времени. Появление новых высокоскоростных моделей с временем реакции матрицы 25 мс и меньше позволяет использовать LCD-монитор и для динамичных игр, что вместе с другими достоинствами делает его идеальным выбором для домашнего ПК.

С другой стороны, традиционные мониторы с электронно-лучевой трубкой (ЭЛТ) достигли на сегодняшний день небывалого качества изображения и уровня эргономичности и по-прежнему доступны с гораздо большим размером диагонали, чем LCD-мониторы той же цены. Кроме того, ЭЛТ-мониторы все же более универсальны, чем LCD, так как они применимы и для профессиональных (в частности, графических) приложений. Поэтому для компьютера мечты подойдут и топ-модели ЭЛТ-мониторов с диагональю 19 дюймов и больше.

ПРОЦЕССОР

Мощности процессора никогда не бывает слишком много, особенно если говорить о домашнем ПК. Разработчики программного обеспечения (прежде всего игр) с готовностью осваивают любые вычислительные ресурсы нашего компьютера, причем в кратчайшие сроки и с опережающими темпами. Поэтому не станем себе отказывать в дополнительных мегагерцах – они нам обязательно пригодятся, если не сегодня, так завтра.

Самый быстрый в настоящее время процессор от Intel – это Pentium 4 2 GHz. Топ-модель AMD, которую мы совсем скоро увидим на нашем рынке, – это Athlon XP 1900+. Разницу в производительности данных процессоров ощутить нелегко, ведь оба они работают на частотах далеко за гигагерц и в основе каждого из них – архитектура нового поколения. Высочайшее быстродействие при сравнительно низкой цене делает процессор AMD Athlon XP весьма соблазнительным выбором, но минимальная потребность в техническом обслуживании делает систему на базе процессора и чипсета Intel даже более привлекательной. И потому для компьютера мечты подойдет

как AMD Athlon XP, так и Intel Pentium 4.

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Это фундамент аппаратной части ПК, от качества которого зависят слаженность работы всех компонентов и производительность системы в целом. Сегодня наиболее скоростные материнские платы для процессора Athlon XP базируются на чипсете VIA Apollo KT266A, для Pentium 4 – на чипсете Intel 850. Ситуация здесь меняется чрезвычайно быстро, и уже в течение ближайшего месяца нас ожидают новые чипсеты и, соответственно, новые модели материнских плат. Так, для Pentium 4 появится версия чипсета Intel 845, работающая с памятью PC2100 DDR SDRAM, в результате чего процессор Pentium 4 получит более дешевую и, как ожидается, не менее скоростную (чем та, что построена на Intel 850) платформу.

ПАМЯТЬ

После долгих лет нехватки оперативной памяти из-за ее чрезмерной дороговизны хотелось бы оснастить свой компьютер 1 GB, пользуясь нынешними ценами. Но, к сожалению, найти применение такому объему «оперативки» нелегко: запросы современного программного обеспечения, в том числе игр, не превышают 512 MB, и даже для профессиональных приложений редко требуется больше. Кроме того, совершенствование технологий происходит ураганными темпами, так что нет смысла запасаться оперативной памятью впрок: раньше, чем дополнительные 512 MB окажутся востребованными, мы захотим сменить материнскую плату, а вместе с ней – и память.

Самые скоростные виды памяти на сегодняшний день – это PC2100 DDR SDRAM и PC800 RDRAM. В отличие от обычной памяти PC133 SDRAM они способны обеспечить достаточную пропускную способность для процессоров AMD Athlon XP и Intel Pentium 4.

ЖЕСТКИЙ ДИСК

Для нашего суперкомпьютера мы выберем винчестер объемом минимум 80 GB. Зачем так много? С нынешним уровнем технологий и цен более уместно задать вопрос: «А зачем покупать меньше?». И все же, вот несколько примеров конкретного применения дополнительных 40–60 GB.

С помощью соответствующего устройства можно просматривать телепрограммы на ПК и записывать их на жестком диске. Используют компьютер в качестве цифрового видеомагнитофона и для архивации и редактирования любительского видео. Всего 5 ч видеозаписи высокого качества займет до 20 GB на жестком диске.

Другой вариант применения – хранить свою фонотеку на винчестере, чтобы любые музыкальные треки были доступны мгновенно, без возни с компакт-дисками и CD-чейнджером. 100 компакт-дисков займут около 60 GB на жестком диске, если скопировать их без потери качества, т. е. без сжатия.

В конце концов, имея большой винчестер, любые игры и мультимедийные приложения, занимающие пусть даже 5 компакт-дисков, можно устанавливать целиком, не беспокоясь о свободном месте на жестком диске.

Большая емкость – еще не самое важное в винчестере. Сам по себе жесткий диск является компонентом, который ощутимым образом замедляет работу ПК. Поэтому выбирать мы будем самую скоростную модель с частотой вращения 7200 об/мин и плотностью записи свыше 30 GB на пластину. Кстати, от плотности записи зависит не только скорость работы, но также уровень шума и нагрев винчестера.

ВИДЕОКАРТА

Новейший и самый скоростной 3D-акселератор – это не только запас мощности и функциональности на будущее, но и возможность играть в современные игры в более высоком разрешении и с максимумом визуальных эффектов. Наиболее совершенными сейчас являются графические чипы NVidia GeForce3 Ti500 и ATI Radeon 8500, поэтому в качестве вариантов для идеального ПК мы избрали видеокарты на их основе.

Из дополнительных функций, которыми производители оснащают топ-модели графических адаптеров, следует отметить телевизионный выход, видеовход, телетюнер, работу с двумя мониторами, стереоочки. Многие из этих возможностей более полно и качественно реализуются в специализированных устройствах, однако наличие их у видеокарты можно только приветствовать.

ЗВУКОВАЯ ПЛАТА

Высочайшее качество звука, реалистичный трехмерный звук в играх, поддержка многоканального звука в DVD-фильмах, мощный аудиопроцессор для создания музыки, цифровой выход для подключения высококлассной акустики... О чем еще можно мечтать, говоря о звуковой плате? Платам Creative SoundBlaster Audigy присущи все эти качества и сверх того – поддержка шины FireWare (IEEE-1394), предназначенной для подключения цифровых аудио и видеоустройств и соедине-

ния с другим ПК. Конкуренты Creative, в частности компания. Hercules, предлагают весьма привлекательные альтернативы. Hercules Game Theater XP также декодирует цифровой многоканальный звук и позволяет использовать акустику 5.1. Эта плата оснащена цифровым выходом и внешним модулем для удобного подключения акустики и других устройств. Высокое качество звука обеспечило ей победу в нашем недавнем тесте, так что претендовать на место в компьютере мечты она может вполне обоснованно.

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

Именно акустическая система – тот самый «пятый элемент», который необходим для превращения домашнего ПК в настоящий центр развлечений. Конфигурация «5.1» из пяти колонок-сателлитов и сабвуфера является наиболее универсальной, ведь она востребована как DVD-фильмами, так и новыми играми.

Качественная и мощная акустика – залог того, что на базе ПК можно построить полноценный домашний кинотеатр. Важнейшее свойство лучших мультимедийных колонок – наличие декодера цифрового аудиосигнала. Это обеспечивает помехозащищенное подключение к ПК и максимальное качество окружающего звука.

ОПТИЧЕСКИЙ ДИСКОВОД

Наиболее удобным для домашнего использования является устройство «все в одном», способное читать любые диски, в том числе DVD, и записывать CD-R и CD-RW. О приводе, который, помимо этого, обладает функцией записи дисков DVD, приходится пока что только мечтать. Хотя подобные устройства уже выпущены рядом фирм, они с трудом пробиваются на наш рынок ввиду своей огромной стоимости, да и быстродействие у них пока что невелико. Вариант с двумя приводами – DVD-ROM и CD-RW – привлекателен прежде всего тем, что мы можем выбрать более скоростные устройства и использовать их сугубо по назначению: DVD-ROM – для чтения дисков, CD-RW – для записи.

КОРПУС

А здесь мы имеем дело с несбыточной мечтой. Мы хотели бы, чтобы наш суперкомпьютер уместился в миниатюрном корпусе и был абсолютно бесшумным. В настоящее время для нормального функционирования компонентов необходим просторный корпус с хорошей вентиляцией и мощным (а потому, как правило, шумным) блоком питания. В розничной продаже доступна продукция нескольких мировых брэндов. Их корпуса отличаются грамотной конструкцией, качественными блоками питания и привлекательным (но, к сожалению, не таким оригинальным, как у компаний–производителей ПК) внешним видом.

МОДЕМ

Еще одна мечта, реализацию которой придется отложить до следующего года, – скоростной и бесперебойный доступ к Internet по выделенной цифровой линии. Пока что это неоправданно дорогое и не самое доступное на нашем рынке удовольствие. Так что для ПК мечты мы по-прежнему будем использовать факс-модем для телефонной линии, но с одним условием: он должен работать с новым стандартом связи V.92, который не только увеличивает скорость обмена данными, но позволяет также принимать звонки без обрыва соединения и устанавливать связь с провайдером в считанные секунды.

КЛАВИАТУРА И МЫШЬ

Эргономичная клавиатура оснащается подставкой под кисти рук и может быть разделена на две зоны, что, впрочем, не всегда удобно для игр. Дополнительный комфорт создают функциональные клавиши, позволяющие управлять различными программами – Internet-броузером, медиа-проигрывателем и пр. В идеале клавиатура и мышка должны быть беспроводными, однако любителям динамичных игр все же требуется проводная мышка, так как она способна работать на более высокой частоте опроса – до 200 Hz. Что можно смело рекомендовать заядлым игрокам – это мышь Logitech MouseMan Dual Optical, снабженную двумя оптическими сенсорами и потому надежно работающую даже при самых резких движениях.

КОНФИГУРАЦИЯ ДПК-2001

Компонент	Модель	Цена*, $
Процессор	2 GHz, Intel Pentium 4	450
Материнская плата	Gigabyte GA-8ITX	154
Память	512 MB, Samsung PC800 RDRAM	184
Видеокарта	ASUS V8200T5 Deluxe	410
Жесткий диск	100 GB, Western Digital WD1000BB	250
Привод DVD-ROM	LG DRD-8160B	65
Привод CD-RW	Plextor PX-W2410TA	260
Флоппи-дисковод	Teac FD-235HF	12
Звуковая плата	Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX	260
Акустическая система	JBL Media 3000	500
Модем	«Вектор» Zyxel Omni 56K	75
Клавиатура	Logitech Internet Navigator	30
Мышь	Logitech MouseMan Dual Optical	50
Корпус	Enlight 7237 OSC11	73
Монитор	Samsung SyncMaster 171MP	1100
Операционная система	Windows XP Home Edition OEM	70
ИБП	APC Smart-UPS 700	290
Руль	Logitech MOMO Force	200
Джойстик	Thrustmaster Top Gun AfterBurner	60
Геймпад	Logitech WingMan Rumblepad	35
Сумма		**4528**

*Ориентировочная цена, по данным «Hot Line».

ИСТОЧНИК БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ (ИБП)

Мы меньше всего хотели бы, чтобы наш компьютер мечты пострадал от какого-нибудь всплеска напряжения в сети. Поэтому подключать его следует через источник бесперебойного питания. Нам потребуется модель, которая отфильтрует и исправит ток, поступающий из сети, а в случае слишком сильного отклонения его параметров от нормы перейдет на автономное питание. Важно также его умение автоматически закрывать приложения и завершать работу ПК, когда иссякает заряд его батарей. Со всеми этими задачами справится так называемый линейно-интерактивный источник бесперебойного питания, но наилучшую защиту обеспечит ИБП непрерывного действия (On-line), который полностью регенерирует входное напряжение.

ДПК-2001

Мы решили испытать на себе свои же рекомендации и собрать компьютер из доступных нам комплектующих, отвечающих вышеизложенным требованиям. Фотография нашего ПК мечты позволит оценить его визуально, а в соответствующих таблицах указаны использованные модели компонентов, ориентировочные цены на них и компании, которые помогли нам воплотить мечту в реальность. В связи с непредсказуемыми колебаниями цен на компьютеры и комплектующие напоминаем, что самая оперативная информация о них доступна в еженедельнике «Hot Line» или на сайте *www.itc-ua.com/hl.*

Безусловно, фотография и сухие технические характеристики не могут дать полного представления о нашей машине мечты, поэтому я постараюсь передать свои личные впечатления об этом компьютере. Кстати, мы придумали ему кодовое название ДПК-2001, которое следует понимать так: домашний ПК, впервые собранный в двадцать первом веке силами редакции одноименного журнала.

Простота. Как ни странно, именно таким показался ДПК-2001, несмотря на всю его тех-

ническую изощренность. Даже сборка его оказалась сущим удовольствием, в чем немалая заслуга удобного и качественного корпуса. Все устройства прекрасно ужились на материнской плате от Intel, а наладка системы оказалась вовсе необременительным занятием.

Чувство скорости просто захватывает. В Quake III на разрешении 1280 × 1024 и 32-битовом цвете быстродействие ДПК-2001 никогда не падает ниже 100 кадров в секунду. Нам даже не удалось найти игры, которая бы в данном видеорежиме «притормаживала», что не удивительно для процессора Pentium 4 2 GHz и видеокарты на базе GeForce3 Ti500. Но скорость чувствуется не только в играх. Говоря языком автолюбителя, ДПК-2001 – приемистая машина, так как обладает мгновенной реакцией на действия пользователя. Загрузка приложений, открытие документов происходит «на лету», в чем, конечно же, заслуга быстрого винчестера. 512 MB оперативной памяти позволили нам обойтись без файла подкачки на жестком диске, что еще ускорило реакцию системы.

LCD-монитор Samsung SyncMaster 171MP очень приятен для глаз и своим внешним видом, и сверхчетким и ярким изображением. Перед ним можно сидеть хоть весь день напролет, не переживая по поводу вредных излучений. Что особенно важно – изображение не смазывается при прокрутке документов и в динамичных играх благодаря времени реакции 25 мс. Встроенный TV-тюнер позволяет просматривать телепрограммы. Кроме того, в 171MP предусмотрены аудио- и видеовходы и пульт дистанционного управления. Одним словом – полноценный телевизор. Видимая область с диагональю 17 дюймов ставит его в один ряд с 19-дюймовыми ЭЛТ-мониторами при том, что он занимает несравнимо меньше места.

Отличное впечатление произвели и звуковые возможности системы. Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX – это больше, чем звуковая плата, это целая звуковая студия. Акустическая система JBL Media 3000 великолепно подыграла Audigy, окружив нас чистым и мощным звуком в играх и при просмотре DVD. На случай, если экрана дисплея окажется мало, в видеокарте ASUS V8200T5 предусмотрен выход на телевизор. Таким образом, будучи оснащенным приводом DVD и великолепной аудиосистемой, ДПК-2001 является уже не персональным, а настоящим домашним кинотеатром.

Игровые возможности ДПК-2001 не произвели бы столь сильного впечатления, если бы он не был оснащен различными манипуляторами. Руль, оббитый кожей и дающий почувствовать заносы на виражах, вызывает совсем другое ощущение от игры. То же можно сказать о геймпаде и джойстике. Конечно, одному человеку невозможно увлекаться всеми жанрами игр, равно как и быть одновременно меломаном, энтузиастом любительского видео, программистом, композитором... Почему тогда наш идеальный ПК оснащен всеми мыслимыми и немыслимыми возможностями? Потому что это не просто персональный, а домашний компьютер, призванный удовлетворить интересы и нужды каждого члена семьи.

Реальные ПК мечты – наш ДПК-2001 и те модели, что были представлены ведущими украинскими производителями, – позволили нам в полной мере ощутить тот потенциал, которым обладает современный компьютер: его способность быть наилучшим инструментом для работы и творчества и совершенным развлекательным центром. Если мы живем теперь в информационной вселенной, персональный компьютер, несомненно, готов занять в ней центральное место. ■

КОМПОНЕНТЫ ДПК-2001 ПРЕДОСТАВЛЕНЫ КОМПАНИЯМИ:

APC	DataLux	(044) 249-6303
ASUS	ASUS	www.asus.ru
Creative	«Ист Сайд Консалтинг»	www.europe.creative.com
Enlight	«Оникс ЛТД»	(044) 205-5561
Gigabyte	«Версия»	(044) 554-2747
Intel	Украинское представительство Intel	www.intel.ru
JBL	«Вектра-Сервис»	(044) 245-4068
LG	DataLux	(044) 249-6303
Logitech	DataLux	(044) 249-6303
Microsoft	Украинское представительство Microsoft	www.microsoft.com/ukraine
Plextor	«Оникс ЛТД»	(044) 205-5561
Samsung	Samsung Electronics	8-800-502-0000
	MTI	(044) 458-3434
Teac	«Фолгат ФТК»	(044) 227-5143
Thrustmaster	Entry	(044) 246-8461
Western Digital	ELKO Kiev	(044) 252-7556
ZyXel	«Вектор-Киев»	(044) 228-7321

ДПК-2001





МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

Для Intel Pentium 4 (чипсет Intel 850, Socket 478):

- ASUS P4T-E
- EPoX EP-4T2A3
- Gigabyte GA-8ITX
- Intel D850MV
- MSI MS-6545

Для AMD Athlon XP (чипсет VIA Apollo KT266A)

- ASUS A7V266-E
- EPoX EP-8KHA+
- Gigabyte GA-7VTXH
- MSI MS-6380 V2.0
- Soltek SL-75DRV2

ПАМЯТЬ

- 512 MB PC800 RDRAM для Intel Pentium 4
- 512 MB PC2100 DDR SDRAM для AMD Athlon XP

ПРОЦЕССОР

- AMD Athlon XP 1900+
- Intel Pentium 4 2 GHz (Socket 478)

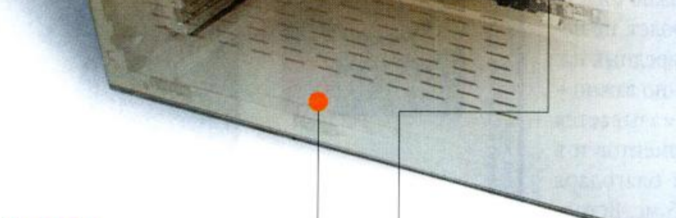
ВИДЕОКАРТА

- ASUS V8200T5 Deluxe (GeForce3 Ti500, 64 MB, видеовход, TV-выход, стереоочки)
- ELSA Gladiac 921DVI (GeFroce3 Ti500, 64 MB, DVI и TV-выход)
- ATI Radeon 8500 (Radeon 8500, 64 MB, работа с двумя мониторами, DVI и TV-выход)
- ATI ALL-IN-WONDER Radeon 8500DV (Radeon 8500, 64 MB, стерео TV-тюнер, пульт ДУ, TV-выход, аудио- и видеовход, два порта IEEE 1394, выход S/PDIF)



ЗВУКОВАЯ ПЛАТА

- Creative Sound Blaster Audigy Platinum eX
- Hercules Game Theater XP



КОРПУС

Формат Middle Tower ATX, блок питания 300 Вт

- AOpen HQ48 Pro
- Elan Vital T-10AB/C300
- Enlight 7237 OSC11

ЖЕСТКИЙ ДИСК

- IBM Deskstar 120GXP (120 GB, 40 GB на пластину, 7200 об/мин)
- Maxtor DiamondMax Plus D740X (80 GB, 40 GB на пластину, 7200 об/мин)
- Seagate Barracuda ATA IV (80 GB, 40 GB на пластину, 7200 об/мин)
- Western Digital WD1200BB (120 GB, 40 GB на пластину, 7200 об/мин)
- Western Digital WD1000BB (100 GB, 33 GB на пластину, 7200 об/мин)



АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА

- Altec Lansing ADA890 (сертификат THX, декодер Dolby Digital, суммарная мощность 120 Вт)
- Creative DTT3500 Digital (декодер Dolby Digital, суммарная мощность 80 Вт)
- JBL Media 3000 (декодер Dolby Digital, суммарная мощность 240 Вт)



ОПТИЧЕСКИЙ ДИСКОВОД

- Samsung Combo SM-316 (16X/10X/40X CD-RW + 12X DVD-ROM)
- ASUS DVD-E616, LG DRD-8160B, NEC DV-5800A, Samsung SD-616 (16X/48X DVD-ROM)
- Plextor PX-W2410TA, (24X/10X/40X CD-RW, буфер данных 4 MB)



ИСТОЧНИК БЕСПЕРЕБОЙНОГО ПИТАНИЯ

- APC Smart-UPS 700 (700 В • А, линейно-интерактивный)
- IMV Match 700L (700 В • А, линейно-интерактивный)
- Powerware 9120 700i (700 В • А, On-line)
- NeuHaus PowerLine 1000 (1000 В • А, On-line)





МОНИТОР

- Samsung SyncMaster 171MP (LCD, 25 мс – время реакции, TV-тюнер, стереоколонки, аудио- и видеовход, пульт ДУ)
- Samsung SyncMaster 171B (LCD, 25 мс – время реакции, поворотный экран)
- Samsung SyncMaster 1200NF (ЭЛТ, 22 дюйма, трубка Diamondtron NF, USB)
- Sony Multiscan F520 (ЭЛТ, 21 дюйм, трубка FD Trinitron, USB)
- Sony Multiscan G420 (ЭЛТ, 19 дюймов, трубка FD Trinitron, USB)
- Iiyama Vision Master Pro 451 (ЭЛТ, 19 дюймов, трубка Diamondtron NF, стереоколонки, USB)



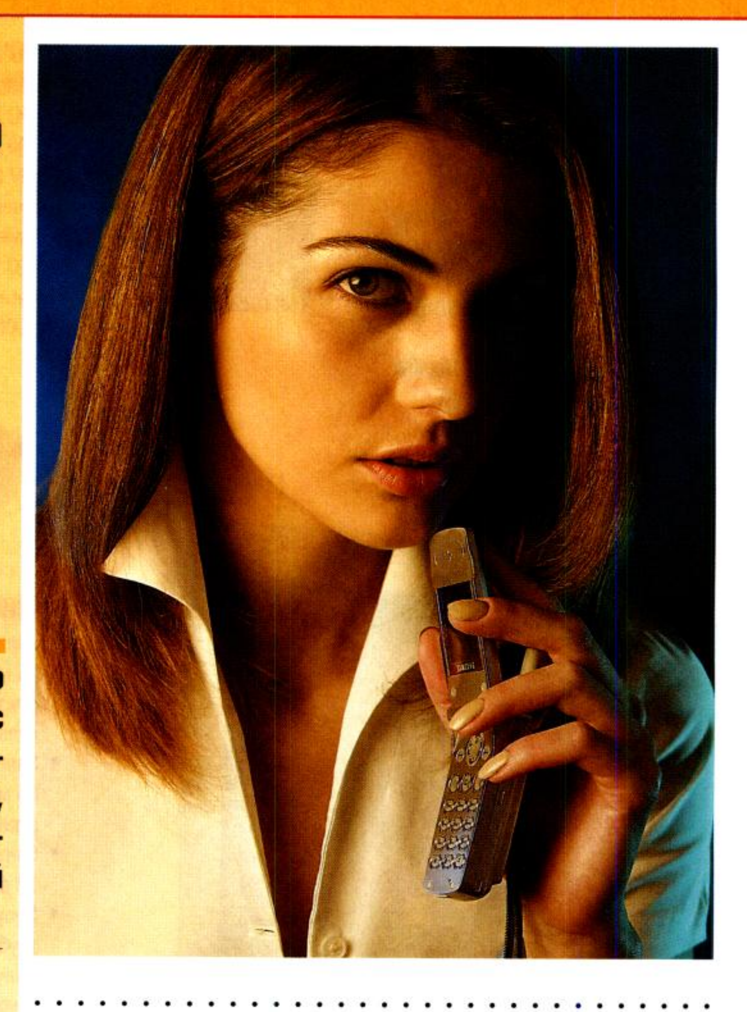
КЛАВИАТУРА И МЫШЬ

- Cherry CyBo@rd (проводная мультимедийная клавиатура)
- Logitech Cordless Freedom Optical (беспроводные клавиатура и оптическая мышь)
- Logitech Internet Navigator (проводная мультимедийная клавиатура)
- Logitech MouseMan Dual Optical (проводная оптическая мышь с двумя оптическими сенсорами)

«Мобилка» для любимой

Елена Расина

Приближаются праздники, и в магазинах заметно возрастает число покупателей, повышается спрос на товары, которые могут подойти в качестве подарков. Среди посетителей очень много мужчин, разглядывающих витрины и как будто спрашивающих: какой новогодний подарок сделать своей любимой, чем ее удивить и порадовать?



Чтобы немного помочь сильной половине человечества сделать правильный выбор, я решила пройтись по столичным салонам мобильной связи и выяснить, какие из предлагаемых там моделей телефонов лучше всего подходят на роль подарка женщине. Когда-то я сама мечтала получить к празднику «мобилку» – это желание сбылось, и я, попользовавшись ею некоторое время, поняла: настолько удобное и практичное средство связи просто обязательно должно быть у каждой современной леди.

Поскольку в магазинах представлен широкий ассортимент моделей разных размеров, формы и дизайна, то небольшая информация о том, что же именно предпочитают женщины, сможет избавить кавалеров от лишних хлопот. В первую очередь, я обращала внимание на габариты телефонов – раз уж они дамские, то не должны быть слишком большими и тяжелыми. Именно поэтому я и подобрала для обзора столько моделей с откидывающейся крышкой – все они достаточно маленькие и легкие. Но на роль женских вполне могут подойти и аппараты в обычном корпусе – с флипом или без. И здесь я применила второй критерий отбора – дизайн, который обязательно должен быть элегантным и утонченным.

Надо отметить, что отобранные мной модели относятся к верхней ценовой категории. Что поделать – именно над высококлассными устройствами дизайнеры работают особенно старательно. Но этой категорией выбор женских телефонов далеко не ограничивается. Если представленные нами модели покажутся вам слишком дорогими, не отчаивайтесь: есть множество других, более доступных вариантов. Например, популярные среди женщин Alcatel OneTouch 301, Siemens A40 и Trium Aria сравнительно дешевы, Alcatel OneTouch 501, Siemens C35 (в последнее время выпускаемый в красивом серебристом корпусе) и много других аналогичных моделей относятся к среднему классу. Вам лишь остается сделать выбор.

Практически полноценный бизнес-телефон (для комплекта не хватает только инфракрасного порта) по невысокой цене и при этом очень компактный, симпатичный и простой в использовании. Аппарат оснащен флипом, откидывающимся с помощью пружины при нажатии рычажка. Такая конструкция позволяет легко открывать флип одной рукой, но его резкий выброс может понравиться не всем. Еще одна интересная особенность OneTouch 701 – литийполимерная батарея очень легкая и тонкая, но емкая. С ней телефон может проработать без подзарядки до 7 суток.

Среди возможностей телефона обращает на себя внимание огромная адресная книга – 1200 записей по 17 полей в каждой. Конечно же, есть и другие атрибуты делового телефона: календарь, список напоминаний, голосовой набор, диктофон.

Тон звонка OneTouch 701 ниже, чем у большинства других телефонов. Его звук в меньшей степени заглушается тканью одежды или материалом сумочки и лучше слышен. Виброзвонок очень мощный, его легко почувствовать даже в сумочке. Ну и последний, самый весомый аргумент – отличное качество связи.



ALCATEL ONETOUCH 701
Ориентировочная цена – $160
Продукт предоставлен представительством Alcatel в Украине: тел. (044) 461-9966

88/100



MOTOROLA V50

Ориентировочная цена – $280

Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461-9461

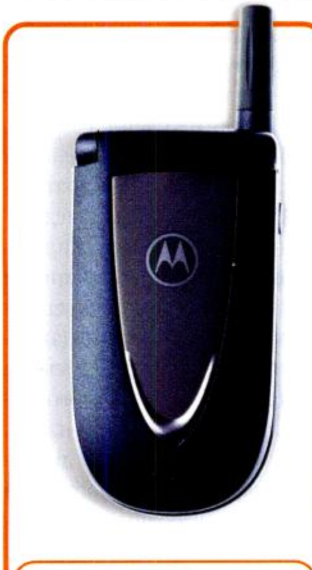
83/100

Эта модель отличается неплохим дизайном, малым размером корпуса, удобной клавиатурой с крупными клавишами, хорошим экраном. Но сравнительно большая толщина несколько портит впечатление. К тому же конструкция не кажется слишком надежной.

Организация меню v50 такая же, как в телефонах большинства других производителей, и благодаря этому данная модель выгодно отличается от остальных продуктов Motorola. Но другое, очень полезное изобретение компании – настраиваемое графическое «быстрое» меню, к счастью, осталось.

У v50 нетипичная система навигации: клавишей Menu можно прокручивать меню вниз, кроме того, для перемещения по пунктам вперед и назад применяются кнопки «*» и «#». Если вам раньше приходилось пользоваться другим телефоном, то поначалу работать с v50 не совсем удобно, если же аппарат у вас первый, то проблем не возникнет.

Выбирая мелодию звонка, трудно найти в коллекции более или менее приемлемую. Так что знакомство с редактором мелодий вам, считайте, обеспечено.



MOTOROLA V66

Ориентировочная цена – $380

Продукт предоставлен представительством Motorola в Украине: тел. (044) 490-2875

82/100

При виде этой модели у женщин возникают самые разные чувства – от восхищения до полного неприятия. Внешне она немного напоминает пудреницу: тонкий компактный корпус с закругленными краями с первого взгляда вызывает интерес и одобрение. Положительное впечатление усиливается и очень широкими функциональными возможностями. Кроме того, как и все телефоны Motorola, v66 демонстрирует отличное качество связи.

Меню этого аппарата нельзя оценить однозначно. Наиболее часто используемые подпункты в нем вынесены на самый высокий уровень иерархии, благодаря чему их можно находить быстрее. Но из-за этого оно стало немного запутанным. В то же время сохранилась возможность его настройки: по желанию можно высвечивать или скрывать отдельные пункты или целые группы. Правда, эту операцию лучше доверить знающему человеку.

Открывать крышку немного неудобно из-за отсутствия на ней выступов или впадин, за которые можно зацепиться. Довольно сложно использовать маленькие, практически не выступающие над корпусом клавиши. Кроме того, экран недостаточно контрастный.



NOKIA 8310

Ориентировочная цена – $470
Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461-9461

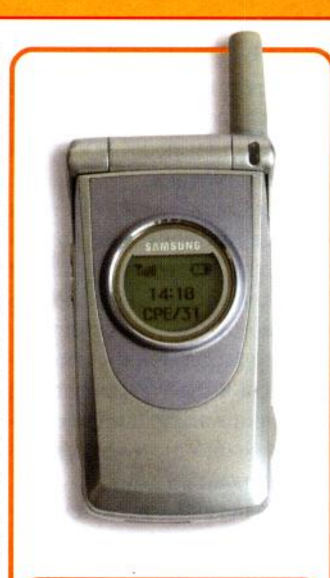
91/100

Эта новинка – наследница популярной у женщин модели Nokia 8210. От своей предшественницы она позаимствовала малые размеры, миниатюрную клавиатуру, рассчитанную на тонкие женские пальчики, и «элитную» цену. При этом аппарат выполняет все функции бизнес-телефона и обеспечивает высокое качество связи.

Козырь телефона от Nokia – его изменяемый дизайн. При желании можно приобрести несколько комплектов дополнительных корпусов и клавиатур и с их помощью преображать аппарат до неузнаваемости. Дополняет эффект оригинальная цветная подсветка, которую могут создавать полупрозрачные сменные детали.

Устройство поддерживает большое количество языков меню, включая украинский. Оно может отправлять и принимать SMS на русском языке.

Nokia 8310 оснащен FM-радиоприемником, функционирующим при подключенной гарнитуре «hands free». Но та, что входит в комплект поставки, оборудована довольно большой и неуклюжей клипсой. Так что лучше будет приобрести гарнитуру от стороннего производителя.



SAMSUNG SGH-A300

Ориентировочная цена – $380
Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине: тел. 8-800-502-0000

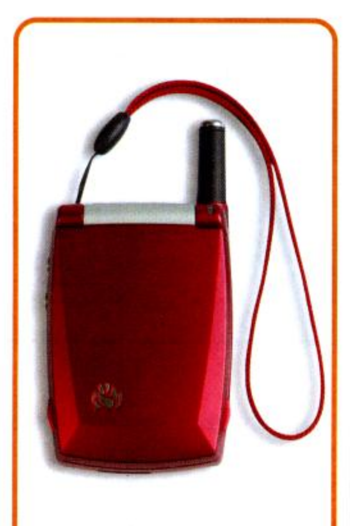
92/100

Не секрет, что эта имиджевая модель пользуется популярностью у женщин. И это неудивительно – форма аппарата отличается изысканностью, а внешний экран придает ему оригинальный вид. Кстати, это новшество очень полезно, если задействовать функцию автоматического ответа на звонок открытием крышки: в окошке заранее виден номер звонящего.

В комплект поставки входят две батареи – стандартная и повышенной емкости. Первая, тонкая и компактная, подойдет для «выхода в свет», но она способна питать телефон всего сутки, со второй же A300 проработает 3–4 дня. Еще в коробке найдется гарнитура «hands free» с аккуратной клипсой, гармонирующей с любым нарядом.

Телефон от Samsung заслуживает отдельной похвалы за надежность конструкции и отличное качество исполнения. Он оснащен удобной клавиатурой со слегка выпуклыми клавишами.

При желании владелице A300 нетрудно подобрать оригинальную мелодию звонка – в меню их порядка 20, причем все они радуют слух. Но их обозначение только номерами затрудняет выбор.



SAMSUNG SGH-A400

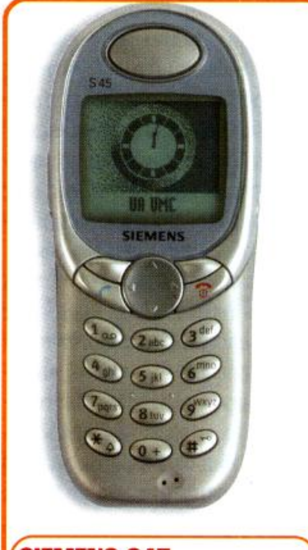
Ориентировочная цена – $410
Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине: тел. 8-800-502-0000

98/100

Королева женских моделей – весьма симпатичное устройство, в сложенном виде напоминающее пудреницу, очаровывает с первого взгляда. В комплект входит черный подарочный футляр, в котором телефон можно преподнести как драгоценность. В коробке найдется и оригинальная гарнитура «hands free», одевающаяся на шею. С ней можно было бы носить телефон как кулон, если бы она была менее длинной. На самом деле она достает до пояса и не укорачивается, так что подойдет лишь в том случае, если аппарат находится на поясе в чехле.

Клавиши A400 достаточно большие и удобные, даже несмотря на то, что почти не выступают над поверхностью корпуса. Конструкция телефона также удачна – она надежна, хотя и не предполагает больших усилий для открытия крышки.

Набор функций включает несколько интересных особенностей, полезных для женщин. Это подсчет калорий, затрачиваемых в быту и во время занятий различными видами спорта, определение физического, эмоционального и умственного состояния по биоритмам, расчет биологического цикла, вероятности беременности и предупреждение об опасных днях.



SIEMENS S45

Ориентировочная цена – $490
Продукт предоставлен компанией Unitrade: тел. (044) 461-9461

93/100

Полноценный бизнес-телефон – неотъемлемый атрибут деловой женщины. Siemens S45 для этой роли подходит идеально. У него весьма привлекательный внешний вид, а в корпусе черного цвета он просто неотразим. Добавим к тому же оптимальные размеры, удобную клавиатуру, большой экран – и получим аппарат, достойный любой бизнес-леди.

Как и следовало ожидать, функциональные возможности этой модели огромны. Емкая адресная книга, позволяющая завести буквально целое досье на каждого вашего знакомого, календарь, список напоминаний, голосовое управление, диктофон, инфракрасный порт – это еще далеко не полный перечень. Записи адресной книги можно группировать по разделам, присваивая каждому отдельную мелодию звонка из обширной коллекции, содержащей более 40 отличных композиций. Они опять-таки обозначаются только номерами, так что при выборе их приходится прослушивать по несколько раз.

При том что у S45 внутренняя антенна, качество связи, обеспечиваемое им, находится на высшем уровне, так что можно смело рекомендовать купить его.







Отличными новогодними подарками для женщин, у которых уже есть мобильные телефоны, могут стать разнообразные аксессуары. На сегодня в Украине несложно найти немало различных чехлов и сумочек для мобильных телефонов.

В первую очередь, хотелось бы обратить внимание на линейку эксклюзивных изделий марки Neri Karra. В ней предлагается широкий выбор сумочек, которые будут хорошо защищать телефон от пыли, влаги и царапин. В коллекции порядка двадцати моделей из натуральной кожи. Стильный дизайн, богатая цветовая гамма и фактура материала подчеркнут достоинства любого телефона. Самыми модными и оригинальными считаются сумочки, отделанные под змеиную кожу, с блестящей цепочкой для ношения на шее или кожаным ремешком. Как и положено элитным изделиям, аксессуары Neri Karra довольно дороги.

Существуют и более доступные по цене телефонные чехлы и сумочки, которые производятся под марками Valenta Design и Trinity. Эти аксессуары изящны и качественно изготовлены, так что могут украсить любую модель телефона. Стоит выделить чехлы с прозрачными передней и задней панелью – они подчеркивают дизайн аппарата и одновременно защищают его от повреждений. Очень интересны также чехлы без креплений – они предназначены как раз для того, чтобы носить телефон в дамской сумочке, и, наконец, цветные кожаные чехлы, отличающиеся своей оригинальностью и выполненные на высоком эстетическом уровне.

И еще один вид аксессуаров, достойных женского внимания, – сменные корпуса. В их выпуске преуспела прежде всего Nokia. В аппаратах этой компании передняя и задняя панели легко заменяются, что позволяет сделать устройство просто неузнаваемым. Сменные панели и корпуса выпускают также сторонние производители, причем не только для телефонов Nokia. Хотите попробовать, каково это – каждый день с новым телефоном? Нет проблем. ■

Телефономузыка Nokia

ЖЕЛЕЗО НОМЕРА

Сергей Светличный

В последнее время мобильные телефоны перестают быть просто «телефонами», т. е. устройствами связи, и постепенно превращаются в своеобразные мультимедийные «комбайны», с помощью которых можно выходить в Internet, слушать музыку, играть в игры...

NOKIA 5510

На мой взгляд, этот телефон исчерпывающе характеризует очень удачный слоган, под которым Nokia его продвигает, – Looks weird, sounds great (выглядит причудливо, звучит великолепно). Да, 5510 на телефон похож менее всего – скорее он напоминает некую помесь PDA и ручной игровой консоли а-ля GameBoy Advance.

Первое, что бросается в глаза, – это полноценная клавиатура (кстати, со стандартной раскладкой QWERTY, как у обычного ПК). Неудивительно, что отправлять SMS с этого телефона – одно удовольствие (за те несколько дней, которые 5510 был в моем распоряжении, я отослал сообщений больше, чем за весь предыдущий месяц).

Однако одной только клавиатурой список достоинств этой модели, естественно, не исчерпывается. В Nokia 5510 имеются встроенные стереорадиоприемник и MP3-плейер (кстати, объем памяти – целых 64 MB, что на данный момент является абсолютным рекордом), композиции на который можно как загрузить с компьютера, так и записать с помощью самого телефона – либо через линейный аудиовход, либо с радио. Интересно, что и FM-тюнер, и MP3-плейер можно включать не только через меню, но и с помощью специальных клавиш, расположенных на ребре телефона, что, согласитесь, гораздо удобнее.

Остальные характеристики – телеграфным стилем. Телефон двухстандартный (GSM 900/1800), 35 мелодий (и возможность записи 7 собственных), 5 игр, поддержка WAP, голосовой набор, получение и отправка SMS размером до 459 символов (с использованием системы «присоединенного» сообщения)... В общем, перечислять можно еще очень долго.

К недостаткам телефона (кроме высокой стоимости) следует отнести довольно большие размеры и массу (155 г) – скажем, в кармане рубашки его не очень-то и поносишь.

NOKIA MUSIC PLAYER HDR-1

Все это замечательно, скажет читатель, однако как быть владельцу телефона без MP3-плейера, который не желает его менять на новую модель и, тем не менее, хочет слушать музыку? Что ж, если этот аппарат также производства Nokia, то выход есть – необходимо воспользоваться Nokia Music Player HDR-1, «внешним» аудиоплейером, подключаемым к любому аппарату Nokia.

По своим характеристикам HDR-1 мало чем отличается от обычных MP3-плейеров: питание у него независимое (обычная батарейка AAA), так что при желании его можно использовать и без телефона, композиции хранятся в поставляемой с плейером карте памяти емкостью 32 MB. В HDR-1 также имеется встроенный FM-тюнер с памятью на 5 радиостанций.

Запись композиций осуществляется через USB, но, несмотря на это, скорость передачи данных сравнительно невысока – примерно 5–6 MB в минуту. К сожалению, использовать HDR-1 для переноса файлов не удастся – программное обеспечение не позволяет записывать на него файлы, отличные от MP3 (а поскольку перед записью в плейер композиции конвертируются в формат AAC, то и обмануть ПО путем обычного переименования файлов также не удастся).

При работе в качестве hands-free, как и следовало ожидать, музыка автоматически отключается при ответе на входящий звонок или при голосовом наборе. Правда, тут у HDR-1 есть небольшой недостаток – поскольку микрофон располагается не на шнуре, а на самом плейере, его необходимо носить на шее, причем поверх одежды – так что зимой от его использования, пожалуй, все-таки придется отказаться. ■

Nokia 5510



Ориентировочная цена – $320
Продукт предоставлен представительством Nokia в Украине: тел. (044) 490–3723

91/100

- ☺ Оригинальный внешний вид
- ☺ Встроенные MP3-плейер и FM-тюнер
- ☺ Полноценная клавиатура QWERTY
- ☺ WAP 1.1
- ☹ Большие габариты

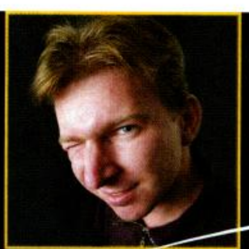
Nokia Music Player HDR-1



Ориентировочная цена – $240
Продукт предоставлен представительством Nokia в Украине: тел. (044) 490–3723

76/100

- ☺ Небольшие размеры
- ☺ Может работать и как отдельный аудиоплейер, и как hands-free
- ☹ При использовании в качестве hands-free плейер нужно носить только на шее

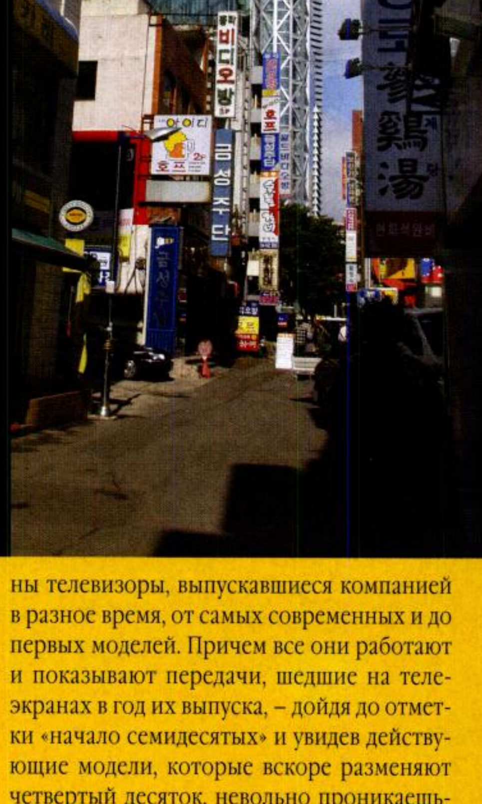


exclusive

Сергей Светличный

KOREA DIGITall

Посетить заводы одного из крупнейших мировых производителей компьютерной техники и комплектующих, увидеть собственными глазами процесс сборки мониторов, винчестеров, оптических приводов – такое предложение звучит довольно заманчиво, не правда ли? А тот факт, что заводы Samsung расположены в Южной Корее, которая, в отличие от старой доброй Европы, для многих из нас остается terra incognita, только делал эту поездку еще более привлекательной.



Статью хочется начать с какой-нибудь банальности. Например, такой: «Сеул – город контрастов». Причем «контрасты» стали заметными уже в первый же день: вымокшая под холодным и противным дождем наша делегация, состоящая из журналистов и менеджеров фирм–дилеров Samsung, оказалась согрета теплым приемом, который язык не поворачивается назвать «официальным», – атмосфера царила очень дружественная и непринужденная, было видно, что к Украине отношение здесь самое что ни на есть доброжелательное.

С трудом выкроив в напряженном графике свободную минуту, я с удовольствием потратил ее на пешую прогулку по Сеулу – ведь, наблюдая из окна автобуса мелькающие улицы, составить впечатление о городе просто нереально. И вот тут-то та



самая «контрастность» Сеула заиграла всеми красками. Заворачивая за угол, никогда не знаешь, что тебя ждет, – посреди огромного даунтауна располагается императорский дворец, через дорогу от шикарных небоскребов может находиться вещевой рынок в стиле киевских «Петровки» или «Юности», а в конце узенькой улочки из мелких магазинчиков стоит бизнес-комплекс, производящий неизгладимое впечатление своим необычным и авангардистским дизайном.

Первым пунктом в обширной программе пребывания в Корее значилась Digital Plaza – своеобразная «выставка достижений» Samsung, где мы увидели «цифровую конвергенционную революцию», так сказать, «в действии». По сути, digital convergention revolution – это, ни много ни мало, концепция, по которой будут развиваться окружающие нас предметы. Если очень грубо и в двух словах, то основная идея – это объединение бытовой и компьютерной техники, и с первыми плодами этой почти мичуринской селекции мы и познакомились в Digital Plaza. Здесь нашлось место и для управляемой через Internet микроволновки, и для пресловутого холодильника со встроенным в дверцу телевизором, являющимся по совместительству еще и Internet-приставкой, и для множества других интересных устройств. Не забыты и более традиционные вещи вроде огромных жидкокристаллических и плазменных дисплеев (размер диагонали некоторых экранов на глаз составлял более полутора метров), последних моделей принтеров, телефонов, ноутбуков и прочей техники.



Особняком в Digital Plaza стоит «исторический музей», экспонатами в котором выступают первые продукты Samsung. Пожалуй, самое сильное впечатление производит «галерея славы», где вдоль стен расположены телевизоры, выпускавшиеся компанией в разное время, от самых современных и до первых моделей. Причем все они работают и показывают передачи, шедшие на телеэкранах в год их выпуска, – дойдя до отметки «начало семидесятых» и увидев действующие модели, которые вскоре разменяют четвертый десяток, невольно проникаешься уважением к качеству и надежности продукции компании.



Посетив завод по производству мониторов, мы увидели первые примеры «слияния» этих устройств – рабочие модели LCD-панелей со встроенным TV-тюнером, (они уже начинают поступать в продажу). Как нам

рассказали на пресс-конференции, в планах значится телевизор, с которого можно было бы выходить в Internet без всяких дополнительных устройств.

В этот же день мы посетили подразделение, выпускающее ODD (Optical Disc Drives). По словам представителя компании, они планируют выйти на первое место в мире по производству оптических приводов уже в следующем году – в текущем только слияние этого вида бизнеса LG и Hitachi помешало им оказаться первыми.

Однако самым интересным был все же завод по производству HDD, в особенности «чистая комната» с классом чистоты 10 (это количество частиц пыли в одном кубометре воздуха), в которой происходит установка пластин и блоков головок – внутрь, естественно, никого не пускают, за процессом сборки мы наблюдали через специальное стекло, а обслуживающий персонал работает в костюмах, внешне очень похожих на скафандры.

Невооруженным глазом заметно, что Samsung в Корее любят и уважают, и со временем убеждаешься, что такое отношение к компании имеет под собой реальные основания: стоит учесть хотя бы тот факт, что Samsung создала здесь около 44 тыс. рабочих мест (в отличие от других, компания не стала перемещать производственные мощности в страны с дешевой рабочей силой, а



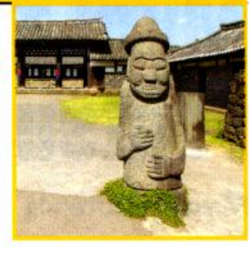
разместила их, так сказать, у себя «под боком»). На продукцию Samsung натыкаешься буквально на каждом шагу: на дорогах работают экскаваторы Samsung, жизнь страхует Samsung Insurance, люди поголовно ходят с телефонами этой компании (о них, кстати, подробнее чуть ниже), уличные автоматы по продаже прохладительных напитков, кондиционеры в общественных местах, специальные телевизионные стойки в аэропортах – все снабжено знакомым сине-белым логотипом. Даже «контрольное» посещение первого попавшегося книжного магазина дало легко предсказуемый результат: компьютер, принтер и музыкальный центр на столе менеджера также оказались производства Samsung.

Поразило обилие мобильных телефонов – по некоторым данным, на 40 млн. населения приходится около 27 млн. «мобилок», и я этому охотно верю. В Сеуле на каждые десять погонных метров оживленного тротуара приходится три-четыре человека, говорящих по телефону. «Трубки» продаются буквально на каждом углу – я неоднократно видел самые натуральные лотки, вроде тех, с кото-



рых у нас продаются семечки, зажигалки и тому подобная мелочь, заваленные вполне современными на вид телефонами.

Фактически на местном мобильном рынке доминирует Samsung, выпускающая телефоны под торговой маркой Anycall, – на их долю приходится более половины всех мобильных телефонов, продаваемых в Корее. Интересно, что мировые брэнды, вроде Nokia или Motorola, в Корее практически отсутствуют, и не потому, что их продукция дорогая или правительство «не пускает», – просто корейцы совершенно искренне считают, что эти компании не в состоянии конкурировать с местными производителями. Должен признаться, что, посетив Digital Plaza и подержав в руках современные модели Anycall, мне пришлось с ними согласиться. Как вам, например, представленный на фото телефон со встроенным телевизором? Огорчает только то, что в Корее используется один стандарт мобильной связи – CDMA, который в Украине пока что находится в зачаточном состоянии, так что мысль приобрести себе «последний писк» мобильной моды умерла, не родившись.



После прочтения этого небольшого репортажа у читателя, пожалуй, может сложиться впечатление, что Корея – это сплошной hi-tech, огромные мегаполисы и поголовная компьютеризация и мобилизация населения, но это, разумеется, не так. Очень красивая природа, многовековая самобытная культура (одним из лучших «природно-культурных» уголков, кстати, является уникальный по своей красоте остров Jeju, отличающийся незабываемыми пейзажами и очень интересными заповедниками аутентичной корейской культуры) и, естественно, замечательные доброжелательные люди – одним словом, это страна, в которую хочется возвращаться. ■



Мультимедийная акустика Fujitsu Siemens Computers

Максим Потапов

Компания Fujitsu Siemens Computers известна прежде всего своими продуктами для профессионального рынка: ноутбуками, рабочими станциями, персональными компьютерами. Столь серьезная направленность не могла не сказаться на качестве и имидже ее разработок для потребительского рынка. Инновации и высокие технологии – фирменный стиль Fujitsu Siemens Computers – в полной мере присущи и ее мультимедийной акустике.

Удивление – первое чувство, возникающее при виде комплекта акустики Soundbird Cinema Digital PST. Если взять один из сателлитов в руки, появляется еще одно чувство – восхищение. Ведь мы впервые видим колонки, корпус которых сделан так добротно, точнее сказать, – «железно». Увесистые цилиндры отлиты из алюминия, подставки – металлические. Эти «бронированные» спикеры и уронить на пол не страшно, хотя стоят они немало. Дизайн сателлитов и блока управления хорош и с той точки зрения, что они способны украсить интерьер – эдакие модные аксессуары в стиле high-tech.

На использовании особых материалов и модных дизайнерских решений высокие технологии не заканчиваются. Цилиндры еще и звучат, причем вполне прилично. Если заглянуть через металлическую решетку, соединяющую две части цилиндра, можно увидеть мембраны двух средне-высокочастотных динамиков, направленных вверх и вниз. Излучаемая ними звуковая волна рассекается об отражатели (два конуса с общим основанием, вершины которых нацелены в акустический фокус динамиков). Такая конструкция обеспечивает равномерное рассеивание звука на все 360°, поэтому нет необходимости (и даже более того – нет возможности) направлять эти колонки на слушателя, как это приходится делать с обычными громкоговорителями.

Звучание Cinema Digital PST – отличное, если подходить к нему с «мультимедийными» стандартами. Низких и высоких частот вполне хватит для игр и видео. А вот музыкальные способности развиты не так хорошо: детальность средних частот невелика, что можно отнести к издержкам оригинальной конструкции сателлитов. В принципе, такой недостаток типичен для большинства компактных мультимедийных колонок, однако, если говорить о цене порядка $300, всегда ожидаешь от акустики чего-то большего.

Комплект акустики Soundbird Cinema 3DII – удачный продукт практически во всех отношениях. Дизайн сателлитов выполнен в традиционном стиле: четыре увесистых кубика, крупный центральный громкоговоритель, удобно расположенный на или под монитором. Деревянный сабвуфер выглядит весьма эффектно. Его лицевая панель, где размещены некоторые органы управления, вызывает ассоциации с современным музыкальным центром. Особняком стоит блок электроники. В нем, кроме всего прочего, находятся декодер Dolby Pro Logic, аналоговые входы и инфракрасный датчик. Интересная деталь: этот центр управления имеет собственный блок питания, в то время как сабвуфер, в корпусе которого находится 80-ваттный 6-канальный усилитель мощности, подключается к электросети отдельно. Такое конструкторское решение положительно характеризует разработчиков: на качестве своих продуктов и комфорте пользователей они не экономят.

Звучит Soundbird Cinema 3DII хорошо, в чем-то (а именно – по средним частотам) даже лучше Cinema Digital PST. Это легко объяснить тем, что динамики сателлитов здесь – трехдюймовые против однодюймовых у старшей модели. Встроенный процессор DSP и декодер Dolby Pro Logic обеспечивают окружающее звучание даже для обычного стереоисточника. Это позволяет использовать комплект вместе с видеомагнитофоном, игровыми приставками, компьютером. Остается только сожалеть, что у Cinema 3DII отсутствует 6-канальный вход. Это не намного увеличило бы его стоимость (как цифровой вход и/или декодер Dolby Digital), но сделало бы его действительно универсальным устройством, благо звуковые платы с выходом 5.1 сегодня весьма популярны. ■





Ориентировочная цена – $316
Продукт предоставлен компанией «Банкомсвязь»: тел. (044) 267-6441

82/100

- ☺ Великолепный дизайн и исполнение
- ☺ Декодеры Dolby Digital и Dolby Pro Logic
- ☺ Суммарная мощность 150 Вт RMS
- ☺ Деревянный сабвуфер
- ☹ Скромные музыкальные способности для данной ценовой категории

Soundbird Cinema 3DII



Ориентировочная цена – $153
Продукт предоставлен компанией «Банкомсвязь»: тел. (044) 267-6441

79/100

- ☺ Декодер Dolby Pro Logic
- ☺ Регулировка задержек для многоканального звука с пульта ДУ
- ☺ Блок электроники и усилитель мощности располагаются и подключаются к сети отдельно
- ☹ Отсутствует вход 5.1

ATI vs. NVidia: очередной раунд

Сергей Светличный

Писать вступления к первым взглядам на видеокарты становится все тяжелее и тяжелее – расстановка сил здесь уже довольно долгое время абсолютно не меняется, и придумывать каждый раз что-то новое нет никаких сил. Поэтому ограничусь простой констатацией факта: два крупнейших производителя игровых 3D-акселераторов, компании ATI и NVidia, почти одновременно выпустили новые продукты – соответственно Radeon 8500 и GeForce3 Ti 500.

Начнем, пожалуй, с ATI Radeon 8500, проходившего ранее под кодовым названием R200. Количество транзисторов выросло в два раза (с 30 до 60 млн.). На плате установлено 64 MB памяти типа DDR, работающей на частоте 550 MHz. Кстати, интересный нюанс – модули памяти, несмотря на очень высокую тактовую частоту, по-прежнему лишены какого бы то ни было охлаждения (в отличие от плат NVidia, где радиаторы на памяти появились еще у GeForce2 Ultra). Частота ядра – 250 MHz. На плате имеются три разъема: стандартный VGA, DVI и TV-out.

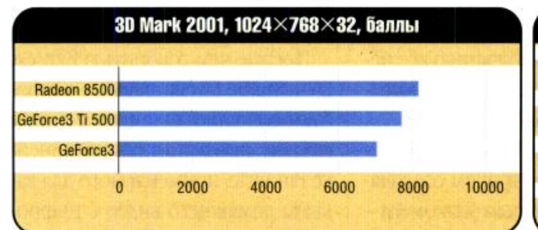
В Radeon 8500 реализована поддержка новых технологий Truform, Smartshader, Smoothvision и Hydravision, кроме того, были усовершенствованы старые технологии HyperZ, Pixel Tapestry и Charisma Engine, в результате чего после их названий добавилась цифра «2». Truform предназначен для сглаживания поверхностей путем увеличения количества полигонов в объектах (заметим, что это может работать на уже выпущенных играх). Smoothvision – новая технология адаптивного сглаживания (anti-aliasing), при которой динамически определяется объем вычислений для каждого пиксела результирующего изображения, что позволяет уменьшить снижение производительности при использовании сглаживания. Hydravision делает возможным одновременное подключение двух дисплеев.

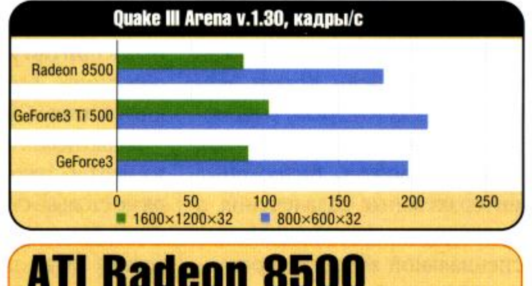
Теперь буквально пару слов о GeForce3 Ti 500. Этот акселератор в Сети уже успели окрестить «GeForce3 на стероидах». Если у GF3 стандартные частоты ядра/памяти составляли 200/460 MHz, то у Ti 500 – 240/500. Других отличий у этих двух плат нет – по большому счету, раньше такой вариант называли Ultra, но сейчас, похоже, времена уже другие, поэтому «разогнанный» GeForce3 получил звучное имя GeForce3 Titanium 500. Соответственно, и рассказывать о ASUS V8200 T5 Deluxe как-то нечего: все то же самое, только частоты повыше, а значит, и производительность. В коробке также никаких сюрпризов обнаружено не было: большое количество программного обеспечения, полные версии трех игр, стереоочки – словом, обычная комплектация «делюксовой» платы.

Тестирование проводилось на компьютере следующей конфигурации: Athlon XP 1700+, материнская плата Epox EP-8KHA+ (VIA Apollo KT266A), 512 MB PC2100 DDR, Windows 2000 SP2, DirectX 8.1. Для видеокарт на базе чипов от NVidia использовались драйверы Detonator XP 21.85.

Результаты тестов (из-за нехватки места мы приводим лишь наиболее характерные показатели) демонстрируют, что в реальных играх Radeon 8500 находится на уровне GeForce3 или чуть ниже, в синтетических же – нередко выигрывает даже у GeForce3 Ti 500 (включая тесты на скорость заполнения и обработку сцен с большим количеством полигонов). Судя по всему, здесь мы сталкиваемся с традиционной для продуктов ATI проблемой: имея потенциально более «продвинутую» архитектуру, их акселератор проигрывает сопернику из-за слабых драйверов, а когда ATI наконец выпускает нормальные драйверы, у NVidia уже обычно готова новая видеокарта. Хотя нельзя не отметить тот очень приятный факт, что на момент выхода Radeon 8500 его драйверы по сравнению с драйверами предыдущего Radeon кажутся гораздо более «чистыми». Не стоит также забывать и о заметной разнице в цене: Radeon 8500 приблизительно на $50 дешевле GeForce3 при практически одинаковой производительности. Добавьте сюда весьма серьезный потенциал (лишь бы драйверы «довели до ума») – и новый акселератор от ATI начинает выглядеть весьма привлекательно.

Однако абсолютным рекордсменом по скорости в реальных играх пока что остается все-таки GeForce3 Ti 500... ■





ASUS V8200 T5 Deluxe



Ориентировочная цена – $415

Продукт предоставлен компанией ASUS, www.asus.com.tw

88/100

ATI Radeon 8500



Ориентировочная цена – $260

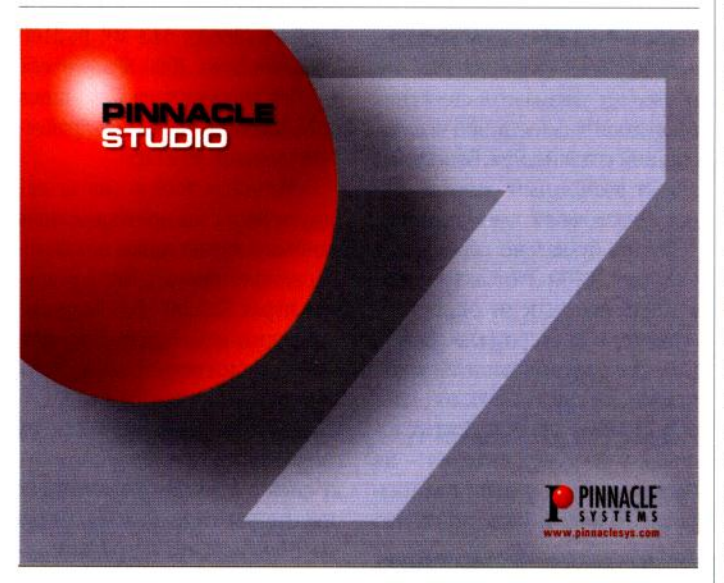
Продукт предоставлен компанией ATI, www.ati.com

92/100

Домашние вершины Pinnacle

Сергей Галушка

Сегодня большинство из нас, пожалуй, и не представляет, как часто мы сталкиваемся с технологиями Pinnacle (*www.pinnaclesys.com*), причем не только (и не столько!) в домашних видеостудиях на базе ПК.



Оборудование и ПО Pinnacle используются в ряде популярных телеканалов для монтажа новостей и спортивных программ, подготовки телевизионных шоу и рекламных роликов. Даже капризные голливудские киношники и те с удовольствием применяют эти мощные удобные средства для создания своих шедевров. Например, большинство спецэффектов в таких фильмах, как «Звездные войны. Эпизод I: Скрытая угроза», «Гладиатор» и др., были просчитаны с помощью известного профессионального ПО Pinnacle Commotion Pro. Недаром в последние годы изделия компании удостоены множества престижных наград, в том числе семи премий Emmy.

Поэтому каждая новинка от Pinnacle, предназначенная для домашних пользователей, встречается нами с особым интересом. Сегодня вашему вниманию мы хотим предложить сразу три устройства: Studio Action, Express DV и Studio DVclip. Кстати, первое из них летом этого года получило премию BAFTA Award, присуждаемую за интересные интерактивные развлечения, а последнее – укомплектовано специальной версией программы Pinnacle Studio 7, которую организация EISA (European Imaging and Sound Association) признала лучшим продуктом 2001–2002 гг. для редактирования видео.

Studio Action: детское творчество без границ

Когда за создание детских игрушек берутся серьезные люди, мы вправе ожидать хороших результатов. Здесь не до шуток, все должно быть не только интересно и доступно, но и, вместе с тем, «по-настоящему», взаправдашне, другими словами – убедительно, профессионально и качественно. Ведь, по большому счету, подвоха, сюсюканья и снисходительности дети не прощают.

Впервые с плодами творческого союза Pinnacle и Lego мне довелось познакомиться примерно год назад, когда мой знакомый привез для своего чада из заграничной командировки Lego Studios: Steven Spielberg MovieMaker. К конструкторам Lego я всегда относился неравнодушно, но этот набор просто поразил мое воображение: помимо традиционных пластмассовых машинок, забавных зверушек и человечков, в него входила самая настоящая цифровая камера, а также легкое в освоении программное обеспечение для создания на компьютере собственных видеофильмов, разработанное при непосредственном участии Pinnacle.

Грех было бы эту идею не использовать, так сказать, с более серьезным «железом». В результате появилась система Studio Action. Аппаратной частью для нее послужил специальный USB-кабель, знакомый нам по Studio Online («Домашний ПК», № 4, 2001, *www.itc-ua.com*). Он позволят захватывать не только видео с размером кадра 320 × 240 (качество VHS) и скоростью до 25 кадров в секунду, но и стереозвук. Во время инсталляции ПО особых проблем не возникает, при установке драйверов быть может понадобится явно указать путь к ним (по умолчанию все необходимые файлы распаковываются в папку *C:\ISTUDIO.DRV)*.

Studio Action насквозь пропитана «духом» Lego, причем благодаря не столько старым знакомым – смешным «виртуально-пластмассовым» гидам, посвящающим ребенка в тонкости режиссерского мастерства, сколько великолепному воплощению самих принципов нелинейного монтажа, когда из множества незатейливых сюжетов, звуковых фрагментов, спецэффектов, переходов и титров, словно в любимом конструкторе, складывается настоящий видеоклип.

В интерфейсе узнается стиль и почерк Pinnacle Studio, кстати – один из редких примеров использования отработанных профессиональных технологий в детских игрушках. Lego Studios необычайно легка в освоении: большинство кнопок, окон и переключателей режимов снабжены яркими содержательными поясняющими пиктограммами, практически повсюду применяются интуитивные приемы работы, но при этом оставлена и обычная строка меню с самыми необходимыми пунктами. Продукт содержит минимум настроек. Вы можете только изменять систему кодировки видео и... пожалуй, все. Еще проще будет освоить студию тем ребятишкам, кто уже был знаком с продуктами Pinnacle, такими, как Studio и TitleDeko. На CD-ROM, идущем в комплекте, находится огромная библиотека звуков, мелодий, видеовиньеток, вариантов переходов, стилей написания титров, способная удовлетворить вкусы самых требовательных юных Хичкоков.

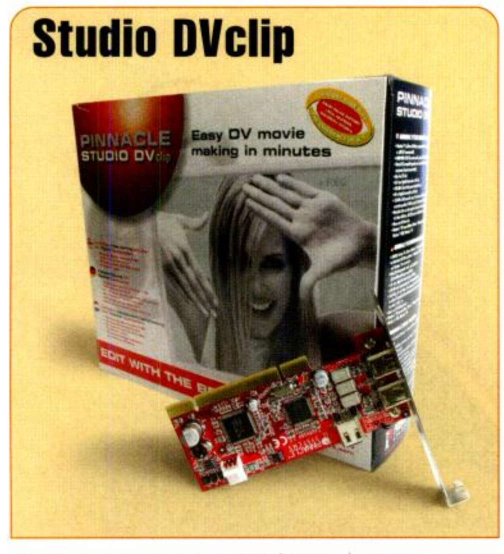
Отрендеренные фильмы в начале и в конце снабжаются оригинальными «леговскими» видеозаставками: перед премьерой пластмассовые человечки чинно заходят в зрительный зал, снимают головные уборы, занимают места, по окончании – громко аплодируют, подбрасывают шляпы, а самые азартные кидаются попкорном. В общем, творческого запала смышленым чадам хватит надолго.

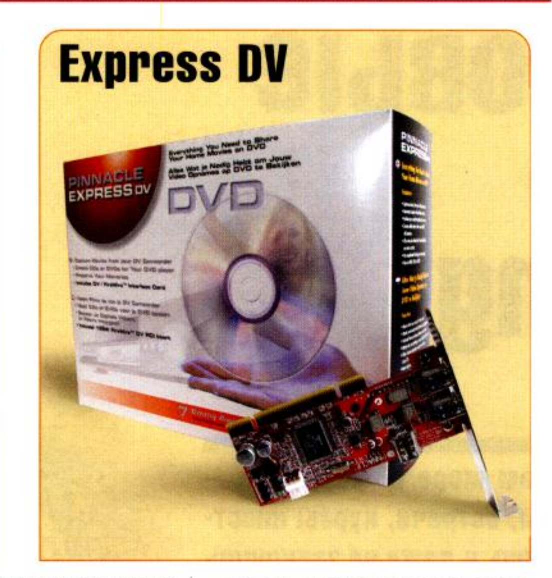
Express DV и Studio DVclip: разумная цена для конкретных целей

Прежде чем говорить о Express DV и Studio DVclip, давайте попробуем разобраться с назначением каждого продукта в данной линейке Pinnacle, применяемого для захвата домашнего видео с цифровых камер. Всего на сегодняшний день существуют четыре подоб-

Studio Action







ные системы: Studio DV ($135), Studio DV Plus ($220), Express DV ($90) и Studio DVclip ($80). В состав каждой из них входят интерфейсная плата IEEE1394 и специальное ПО для загрузки, редактирования и сохранения видео. С первыми двумя моделями мы вкратце ознакомили вас в «Домашнем ПК», № 5, 2001. Напомню, что в Studio DV Plus, в отличие от остальных устройств, существует аналоговый выход Audio/Video, что позволяет при необходимости переписать созданный на ПК видеоклип на бытовой видеомагнитофон, а не применять для этих целей дорогостоящую цифровую камеру.

Аппаратное обеспечение Studio DV, Express DV и Studio DVclip идентичное. Тогда чем же объяснить столь существенную разницу в цене? Естественно, стоимостью ПО. Одно время некоторые пользователи критиковали Studio DV за дороговизну, предпочитая для захвата цифрового видео более дешевые системы, такие, как MotoDV, EditDV и др. При этом целый ряд мощных функций видеоредактора Pinnacle Studio оставался для многих просто невостребованным. Тогда решено было «урезать» возможности пакета Studio, создав специальные версии ПО, ориентированные на решение конкретных, часто возникающих задач, и снабдив этими программами уже знакомый контроллер, что позволило фактически уравнять по цене подобные продукты Pinnacle с изделиями от конкурентов. Так появились Express DV и Studio DVclip.

С помощью первой системы даже неподготовленный видеолюбитель легко и просто освоит запись отснятого материала на VideoCD, Super VideoCD или на DVD. Вся информация, которую ему следует знать, – какой привод установлен в его компьютере: CD-R или DVD-R. При этом он даже может не подозревать о существовании форматов MPEG-1/2, необходимости преобразования видео к установленным параметрам и о прочих тонкостях. Все настройки MPEG-кодирования спрятаны от конечного пользователя и изменениям не подлежат.` Возможности редактирования отснятого материала у Express DV минимальные: разделение, комбинирование и удаление сцен плюс простейшие переходы: Fade to black (плавный переход в черное) и Dissolve (растворение) – и все! И больше никаких спецэффектов!

В отличие от Express DV, Studio DVclip – это настоящая виртуальная монтажная мастерская. Такая функциональность обеспечивается благодаря специальной версии Pinnacle Studio 7. Конечно, данное ПО не позволит вам столь непринужденно, как в Express DV, осуществлять запись лазерных дисков (хотя возможности имеются, и довольно неплохие, но о них – чуть позже), но зато вы научитесь создавать полноценные видеоклипы со спецэффектами, титрами и разнообразными переходами. А если пользователь со временем обнаружит, что функций Special Edition (SE) ему все равно не хватает, он сможет без проблем сделать upgrade пакета до полной версии (кстати, ее стоимость в Украине составляет приблизительно $85), заплатив дополнительно около $50 (*instore.pinnaclesys.com*).

Теперь несколько слов о Pinnacle Studio SE 7. По сравнению с предыдущими версиями в ней появился ряд привлекательных новшеств: усовершенствован механизм автоматического определения начала и конца сцен; благодаря включению в пакет некоторых модулей Hollywood FX стало возможным создание трехмерных переходов; добавилось несколько профессиональных эффектов для титров (например, «тени», «неон» и др.); улучшилась синхронизация аудио и видео. Впечатляет список импортируемых медиаформатов: AVI, WAV, MP3, BMP, JPG, PCT, TGA, TIF, WMF. И наконец, что немаловажно, расширились возможности публикации готового видео – в AVI-файл, на пленку, в MPEG (имеются шаблоны для создания VCD, SVCD и DVD), а также в файлы потоковых форматов (RealVideo и Windows Media) с целью организации последующих Web-трансляций. К сожалению, с помощью SE-версии вы не сможете исключать из проекта отдельные слои, в одно касание размещать свое видео в Internet, производить раздельное редактирование захваченного аудио и видео и ряд других иногда очень полезных действий.

В заключение отмечу, что Pinnacle Studio 7 в ближайшее время будет оптимизирована для работы с процессором Pentium 4, кроме того, в скором будущем вероятно появится русифицированная версия пакета. Примечательно, что решением последнего вопроса занимается украинская компания MacHOUSE.

Продукты предоставлены компаниями:
MacHOUSE: тел. (044) 461–9175;
«Евро Плюс»: тел. (044) 249–7231

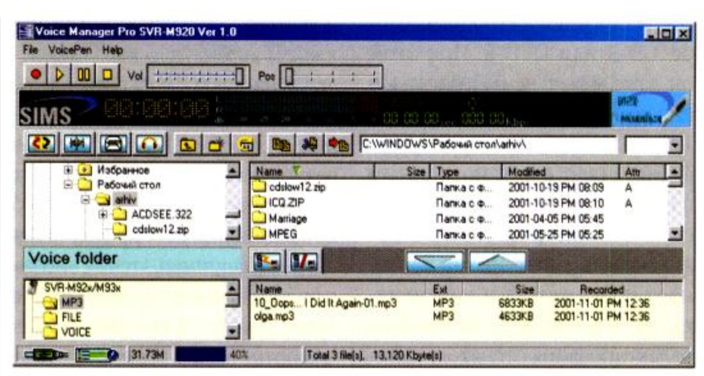
«Голосовые перья» Samsung

Сергей Галушка

Каждый день приносит нам море информации – новости, лекции, семинары, встречи, курсы иностранного – всего не запомнишь и даже не запишешь пером, впрочем, если оно не золотое, а «голосовое», то это в корне меняет дело.

Прежде всего, давайте познакомимся с функциями, характерными для всего ряда цифровых диктофонов Samsung серии Voice Pen, речь о которых и пойдет в данной статье. В первую очередь отмечу, что диктофоны комплектуются интерфейсными шнурами, позволяющими осуществлять связь с внешними устройствами (музыкальными центрами, компьютерами и т. д.), и необходимым ПО, с помощью которого можно не только обмениваться информацией с ПК, но и создавать базы данных звуковых файлов, редактировать их, воспроизводить и даже отправлять по электронной почте. Устройства оснащены индикатором заряда батарей, питаются от одного или двух (SVR-S1330) элементов типа AAA, а значит, энергию нужно экономить. Поэтому если в течение минуты в режиме Stop не будет нажата ни одна кнопка, то питание отключится автоматически.

При необходимости всегда можно блокировать нажатие любых элементов управления; осуществлять контроль времени при записи; производить поиск сохраненных звуковых фрагментов по номеру и дате.



Интерфейсы программ, идущих в комплекте с диктофонами и применяемых для загрузки речевых сообщений, музыки и файлов данных, столь же просты, как у Проводника Windows

SVR-P220

По внешнему виду этот диктофон очень напоминает ручку, солидную, толстую, дорогую, с золотым зажимом для размещения в кармане пиджака. На одном торце, там, где закреплен зажим, у SVR-P220 находится микрофон, на другом – лазерная указка. Инициирование записи осуществляется легким прикосновением к кнопке, расположенной прямо на микрофоне.

Встроенный динамик слабый, но и в мононаушнике звук будет не очень качественным, так что вывод один – SVR-P220 годится только для записи голоса. И не стоит соблазняться и загружать в диктофон с компьютера любимые композиции в формате WAV – после соответствующей конвертации вы их просто не узнаете: музыка потеряет множество нюансов и оттенков.

16 MB флэш-памяти, встроенной в SVR-P220, позволит записать максимум 139 минут речи – вполне достаточно для любой лекции или беседы.



SVR-P220

Ориентировочная цена – 762 грн

80/100

SVR-S1330

Несомненно, SVR-S1330 – мечта журналиста или студента: легкий, компактный корпус, приятный дизайн, прорезиненное покрытие по бокам для удобного расположения в руке, приличный объем встроенной флэш-памяти – 32 MB, обеспечивающий максимальное время записи 13,5 ч. В комплекте вы найдете маленький выносной микрофон, оснащенный зажимом для закрепления на одежде, русскую документацию и специальный переходник, позволяющий записывать разговоры непосредственно с телефонной линии. Диктофон поддерживает звуковую активацию записи, другими словами, режим Rec включается только при наличии голоса либо другого источника звука. А если еще учесть, что чувствительностью микрофона можно управлять, а также включать автоматический повтор выбранного звукового фрагмента, например для заучивания текста или расшифровки фонограммы, то можно представить, какой мощный инструмент вы получаете «в лице» SVR-S1330.

Связь диктофона с компьютером осуществляется через принтерный порт, скорость, казалось бы, небольшая, но все познается в сравнении: 13,5 ч записей загружается в течение примерно 14 мин.

SVR-M920

Ну что сказать?! Дизайн, на мой взгляд, несколько «прямолинеен», уж слишком он строгий. Эргономичность располо-

SVR-S1330



Ориентировочная цена – 958 грн

93/100

жения кнопок также вызывает сомнения – кнопка-джойстик на передней панели служит для воспроизведения записей и для перехода от одного файла к другому, все остальные переключатели разбросаны по бокам. А поскольку управлять столь крохотным диктофоном удобнее всего большим пальцем, то при изменении режимов устройство постоянно приходится вращать в руке.

В целом же – вещь просто уникальная. Во-первых, может проигрывать MP3-файлы, загружаемые с компьютера, причем качество оцифровки не имеет значения. Во-вторых, SVR-M920 годится для транспортировки любых других файлов. В-третьих, устройство комплектуется оригинальным прочным футляром (наподобие тех, что мы используем для очков), который предназначен не только для защиты диктофона от внешних воздействий, но и для хранения в нем прочих аксессуаров. В число последних, помимо интерфейсных кабелей (кстати, подсоединяется диктофон к порту USB), выносного микрофона и переходника для подключения к телефонной линии, входят качественные стереонаушники.



С помощью SVR-S1330 и соответствующего ПО вы сможете формировать сообщения голосовой почты

Есть в данном диктофоне также встроенные часы, будильник и календарь, по остальным же функциям он напоминает модель SVR-S1330. А возможность автоповтора MP3-композиций делает SVR-M920 отличным помощником при изучении иностранного языка.

Продукты предоставлены компанией ITKOM: (044) 490–9959

SVR-M920



Ориентировочная цена – 956 грн

95/100

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, в которой рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства программ указаны адреса для загрузки из Internet, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

2xEXPLORER R7X V.1.2.1.7

Freeware

Разработчик Nikos Bozinis

Web-сайт personal-pages.ps.ic.ac.uk/~umeca74

Размер загружаемого файла 348 KB

URL personal-pages.ps.ic.ac.uk/~umeca74/2xExplorer.zip

2xExplorer – легкий, но в то же время довольно мощный файловый менеджер, являющийся заменой стандартному Explorer. По сути, 2xExplorer – это «двухпанельный Проводник».



CUTEFTP PRO 2.0 BETA 3

Shareware

Разработчик GlobalSCAPE

Web-сайт www.globalscape.com/products/cuteftppro.shtml

Размер загружаемого файла 2,2 MB

URL www.globalscape.com/cgi-bin/redirect.cgi

Один из лучших FTP-клиентов. Новая версия отличается значительно переработанным интерфейсом.

DIRECTX 8.1

Freeware

Разработчик Microsoft

Web-сайт www.microsoft.com/directx

Размер загружаемого файла 11,5 MB

URL www.microsoft.com/directx/homeuser/downloads/default.asp

Официальный релиз очередной версии DirectX.

ACTIVE KEYS 1.0 BETA 6

Shareware

Разработчик Softarium Development

Web-сайт www.softarium.com/activekeys

Размер загружаемого файла 375 KB

URL www.softarium.com/download/ActiveKeys.zip

Active Keys – утилита для создания пользовательских «горячих клавиш» для Windows. Она позволяет назначать hotkeys для управления Audio CD, Winamp, Windows Media Player, уровнем громкости, разрешением экрана, запуском программ, открытием документов и Web-сайтов, отправкой почты и т. д.

GOOGLE TOOLBAR 1.1.51 BETA

Freeware

Разработчик Google

Web-сайт toolbar.google.com

Дополнительная панель инструментов для Internet Explorer, облегчающая поиск в Internet с помощью поискового механизма Google.

K-MELEON 0.6

Freeware

Разработчик Christophe Thibault

Web-сайт kmeleon.org

Размер загружаемого файла 3,9 MB

URL prdownloads.sourceforge.net/kmeleon/kmeleon06.exe

K-Meleon – легкий Web-броузер, основанный на gecko – механизме рендеринга Mozilla. Его отличают высокая скорость работы, минимальный интерфейс и небольшой размер загружаемого файла.

POPTRAY 1.5 BETA 14

Freeware

Разработчик Renier Crause

Web-сайт poptray.crause.co.za

Размер загружаемого файла 735 KB

URL poptray.crause.co.za/download.php?file=PopTray150_beta_14.exe

Маленькая и очень удобная утилита для автоматической проверки POP3-почты. Может отслеживать до 20 учетных записей, обладает гибкой системой настроек, отображает размер письма, не загружая его с сервера, позволяет удалять нежелательные письма.

REGET DELUXE V.2.1



Shareware

Разработчик ReGet Software

Web-сайт deluxe.reget.com

Размер загружаемого файла 900 KB

Очень неплохая программа для загрузки файлов из Internet со множеством функций. Интересный момент – ее дизайн разрабатывался студией «известного в узких кругах» Web-дизайнера Артемия Лебедева.

FAST CD RIPPER 1.1

Shareware

Разработчик LitexMedia

Web-сайт www.litexmedia.com/cd_ripper

Размер загружаемого файла 3 MB

URL www.litexmedia.com/cdripper.zip

Мощная и удобная утилита для конвертирования Audio CD в различные форматы компьютерного звука (WAV PCM, WMA 8, OGG и MP3).

HYPERSNAP-DX V.4.20.00

Shareware

Разработчик Hyperionics

Web-сайт www.hyperionics.com/hsdx

Размер загружаемого файла 2,5 MB

URL www.hyperionics.com/hsdx/downloads.html

HyperSnap-DX – утилита для снятия скриншотов и начального редактирования изображения. Она может «захватывать» экраны из стандартных приложений Windows, трехмерных игр и видеофильмов. Кроме того, HyperSnap-DX позволяет делать «длинные» скриншоты – с документов или Web-страниц, не умещающихся на экране.

LSDISTRO V.1.0

Freeware

Разработчик LSDistro development team

Web-сайт www.lsdistro.com

Размер загружаемого файла 3,6 MB

URL litestep.net/LSDistro-1.0.zip

LiteStep – популярная альтернативная оболочка Windows, теперь стала еще и гораздо легче в использовании. LSDistro – дружественный дистрибутив LiteStep, отличающийся удобным инсталлятором и наличием утилиты LS Theme Selector, позволяющей менять темы буквально в одно касание.

SLOWVIEW 0.9.8B

Freeware

Разработчик Nikolaus Brennig

Web-сайт www.slowview.f2s.com

Размер загружаемого файла 1 MB

URL wiiw14.wsr.ac.at/slowview.exe

SlowView – аналог популярной ACDSee, программы для просмотра графических файлов и преобразования их из одного формата в другой, однако в отличие от ACDSee она полностью бесплатна. Поддерживается около 40 форматов графики, видео и аудио.

WINACE 2.11

Shareware

Разработчик e-merge GmbH

Web-сайт www.winace.com

Размер загружаемого файла 2,5 MB

WinAce – программа для архивирования файлов. WinAce может похвастать встроенной поддержкой архивирования с использованием форматов ACE, ZIP, LHA и MS-CAB, а также распаковки архивов ACE, ZIP, LHA, MS-CAB, RAR, ARJ, ARC, GZIP, TAR и ZOO. Позволяет создавать многотомные (форматы ACE и MS-CAB) и самораспаковывающиеся архивы (ACE и ZIP).

OPERA FOR WINDOWS 6.0 BETA 1

Adware

Разработчик Opera Software

Web-сайт www.opera.com

Размер загружаемого файла 3,3 MB

URL www.opera.com/download/download.cgi?id=191



Новая версия одного из самых популярных альтернативных броузеров. Полностью пересмотрен пользовательский интерфейс, добавлены кнопки на панель инструментов, новые скины, позволяющие изменить внешний вид броузера. Есть возможность выбора одно- или многодокументного интерфейса.

WINDOWBLINDS 3.0

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware

Разработчик Stardock Systems

Web-сайт www.windowblinds.net

Размер загружаемого файла 1,6 MB

URL ftp.zdnet.com/acq/downloads/pub/windows/desktop-enhancements/wallpaper/wb30_public.exe

WindowBlinds – программа, позволяющая «переделать» облик Windows по своему усмотрению. Изменить можно практически все: внешний вид кнопок, панелей инструментов, границ окон, полос прокрутки и многое другое. Третья версия программы отличается значительно возросшей производительностью (по словам разработчиков, WindowBlinds даже быстрее, чем визуальные стили Windows XP).

WINAMP 3 BETA 1 LOVE BUILD 448

Freeware

Разработчик Nullsoft

Web-сайт genghis.winamp.com/~brennan/wa3

Размер загружаемого файла 1,3 MB

URL download.nullsoft.com/winamp/client/wa3install_beta1.exe

Первая бета WinAmp 3 – новой версии самого популярного MP3-плейера. Со времени последних альфа-версий устранено множество ошибок, в общих чертах закончен интерфейс, уменьшен объем используемой памяти и сделано еще много других исправлений и улучшений. ■



MS Office XP: офис, умудренный опытом

Роман Хархалис



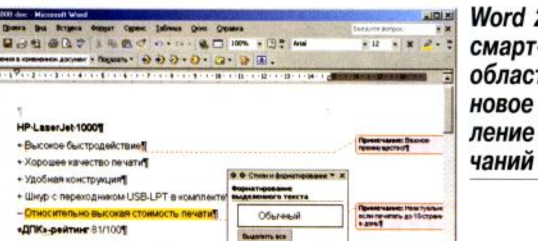
Английское слово «experience», от которого происходит сокращение XP, можно переводить по-разному. Применительно к новой версии Windows его лучше толковать как «впечатления», которых она доставит в избытке благодаря множеству инноваций. Что же касается Office XP, то канонический перевод «experience» – «опыт» – будет как раз к месту. Последний вариант этого продукта во многом избавился от юношеского максимализма, научился выполнять возложенные на него задачи легче и эффективнее, как это свойственно человеку, приобретающему жизненный опыт.

Для начала внесем ясность в обозначения версий недавно выпущенных офисных программ Microsoft. Привычный для нас набор продуктов «Word + Excel + Outlook + все остальное» носит название Office XP. Но по отдельности все эти приложения известны как Word 2002, Excel 2002 и т. д. Коробочные версии последних в розничную продажу, по всей видимости, не поступят, но в рамках недавно объявленных Microsoft программ «подписки» (Open Subscription License) речь идет именно об отдельных приложениях. Правда, этот весьма удобный способ приобретения ПО актуален пока для предприятий, но не исключено, что в будущем и владельцы домашних ПК смогут им воспользоваться. Чтобы избежать путаницы, нужно запомнить: приложения версии 2002 входят в состав Office XP.

Разумеется, самые первые впечатления от работы с русским Office XP связаны с его интерфейсом. Не с его обновленным дизайном – к этому все уже давно привыкли. Дело в другом – благодаря новым инструментам работать в Office XP стало намного легче. Более того, нововведения – смарт-теги и области задач – очень удобны в использовании и не имеют вредных или неприятных побочных эффектов. Теперь все нужные инструменты всегда оказываются под рукой, а ненужные своим присутствием не мешают работать.

Смарт-теги – это кнопки с выпадающим меню, которые появляются прямо в документе возле того объекта, с которым пользователю предлагается выполнить на выбор одну из возможных операций. Пример: вставляем в документ Word фрагмент текста из буфера обмена – и возле него сразу же возникает кнопочка. Наведя на нее курсор, получаем список опций вставки, которые можно применить, – сохранить форматирование исходного фрагмента, вставить только текст или вызвать панель инструментов. Если программа по умолчанию сделала все как надо, просто продолжаем работать, и смарт-тег исчезнет, как и не бывало. Если же необходимо что-то изменить – выбираем нужную опцию.

Существует множество видов таких смарт-тегов. Их объединяет одна черта: обычно они появляются тогда, когда программа выполняет какую-то автоматическую операцию или обнаруживает ошибку. Воспользовавшись предложенными опциями, легко откорректировать работу автоматических функций, например, вместо ошибочного варианта автозамены указать правильный, а не отменять операцию и делать все вручную, как это было раньше.



Word 2002: смарт-теги, области задач, новое оформление примечаний

Вообще, одна из основных тенденций, явно прослеживающихся в Office XP, заключается в том, чтобы «приструнить» необузданную прежде автоматику, заставить приложения более чутко реагировать на желания пользователя. Некоторые из направленных на это действий, например внедрение смарт-тегов, можно оценить как заметные шаги вперед в области «офисостроения», другие же (к примеру, идея скрыть интерактивного Помощника по умолчанию) – просто отмена принятых ранее неверных решений. В итоге действительно создается такое впечатление, что программа стала «опытнее» и, не побоимся этого слова, мудрее.

Области задач – еще одно удачное изобретение Microsoft. При выполнении типовых действий, связанных с выбором множества опций, – запуске приложений, поиске информации, форматировании документов – на экран выводится панель с соответствующими инструментами. С ее помощью можно решить задачу намного быстрее, так как все необходимое оказывается под рукой. Опять-таки отметим, что область задач не становится активным окном, не перехватывает управление, одним словом, никоим образом не мешает пользователю.

Существенно доработана также справочная система – и снова в сторону большего удобства применения. В системном меню программ добавилась строка для ввода вопросов – то, для чего раньше требовалось загрузить специальный мастер, теперь выполняется без открытия дополнительных окон. Упрощен доступ к разделам справки и специальным Web-сайтам.

Улучшена и защита данных. Теперь даже в случае сбоя приложения позволяют сохранить открытые файлы. Функция периодического автосохранения работает не

только в Word, но и в Excel и PowerPoint.

Естественно, мы не сможем описать здесь все нововведения и даже упомянуть «поименно» все более или менее важные из них. Поэтому остановимся лишь на самых интересных, с нашей точки зрения.

WORD 2002

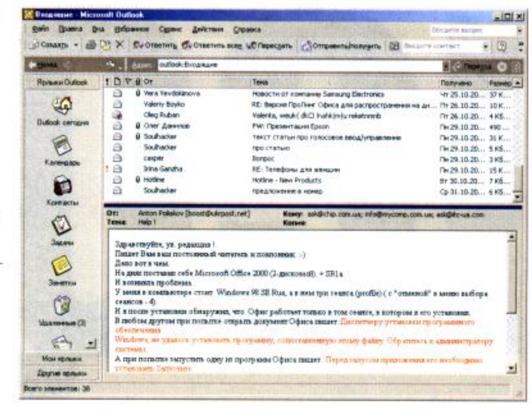
Здесь заметно расширился список доступных панелей инструментов – добавлены даже такие, как *Статистика*, *Структура*, *Элементы управления* и т. д. Появилась возможность выделять сразу несколько фрагментов документа, самостоятельно задавать фоновые рисунки, поверх которых размещается текст, создавать водяные знаки. Примечания теперь оформляются гораздо более наглядно – на полях документа, в рамочках, соединенных выносными линиями с теми объектами, к которым они относятся. Улучшены также функции сборки оглавления, работы с маркированными и нумерованными списками, слияния информации при подготовке писем, адресованных конвертов, сообщений e-mail с использованием данных из других программ Office XP.

EXCEL 2002

К наиболее заметным новшествам в свежей версии Excel можно отнести мощные средства для выявления и исправления ошибок. В «подозрительные» ячейки добавляется соответствующий смарт-тег, с помощью которого пользователь может задать окончательный формат данных, способ оформления и т. д. Для проверки формул предусмотрена специальная панель инструментов, с помощью которой легко выяснить, из каких ячеек берутся данные для расчета текущего значения, выполнить пошаговое вычисление формулы, открыть специальное окно, в котором будет отслеживаться текущее значение любой ячейки. Последняя возможность пригодится, если таблица большая, аргументы функции находятся в одном ее конце, а результат, за которым нужно следить, изменяя аргументы, – в другом. Кроме того, усовершенствованы функции для работы с данными в Internet.

Excel 2002: смарт-тег обнаруженной ошибки, окно проверки значения, панель инструментов для работы с формулами

OUTLOOK 2002



Outlook 2002: поле ввода вопроса – одно из немногих новшеств, заметных «невооруженным глазом»

Здесь интереснее всего работа с почтовыми ящиками в Web, к примеру на серверах Hotmail. Возможно одновременное использование нескольких учетных записей; при этом во время отправки письма допускается выбор того ящика, из которого оно будет отослано. Для редактирования сообщений, как и раньше, применяется Wordmail (Word с несколько измененным интерфейсом), в новой версии которого доступны все смарт-теги Word. В качестве органайзера Outlook 2002 позволяет создавать и просматривать календарь группы – это актуально для телеработников, координирующих свои действия с коллегами. Напоминания теперь выводятся в общем окне, где их можно увидеть все вместе, при необходимости изменяя параметры отдельных событий. Новый Outlook также может взаимодействовать с Internet-пейджером MSN Messenger. Есть даже такая экзотическая функция, как поддержка лунного календаря!

ЧТО БУДЕТ?

Как и прежде, развитие Microsoft Office XP идет по пути расширения его функциональности, внедрения дополнительных возможностей и целых приложений. Соответственно в Office XP появилось множество новых утилит. Хорошо это или плохо – вопрос спорный. Конечно, они делают пакет более полезным, так, с его помощью пользователям удается решать все больше задач, не прибегая к другому ПО. Впрочем, специальные пакеты от сторонних производителей пока все же предпочтительнее. Но, оговоримся, это только пока – не исключено, что в будущих версиях Office эти программы станут вполне сравнимыми по качеству с продуктами других фирм или даже превзойдут их. Сегодня же они могут скорее указать направления дальнейшего развития популярного пакета, чем пригодиться для решения реальных задач в русскоязычном офисе.

Office Document Imaging и Office Document Scanning – программы для сканирования документов непосредственно из среды Microsoft Office и распознавания текстов. Пока не такие универсальные и функциональные, как, к примеру, FineReader, и к тому же не поддерживающие русский язык, они еще недостаточно полезны для отечественного пользователя. Но идея вводить документы с бумажных оригиналов непосредственно в среде Office, согласитесь, весьма заманчива.



Обработка речи – пока только в английской версии Office XP. Ее владельцы получат возможность диктовать текст и осуществлять голосовое управление во всех программах пакета. Кроме того, в Excel реализована функция text-to-speech – приложение может прочитывать вслух содержимое ячеек таблицы.

Рукописный ввод – на сегодня тоже прерогатива англоязычной версии. Главным образом он предназначен для преобразования рукописных заметок, сделанных на карманном компьютере, в редактируемый текст. При желании можно организовать рукописный ввод и на ПК, но для этого лучше обзавестись графическим планшетом.

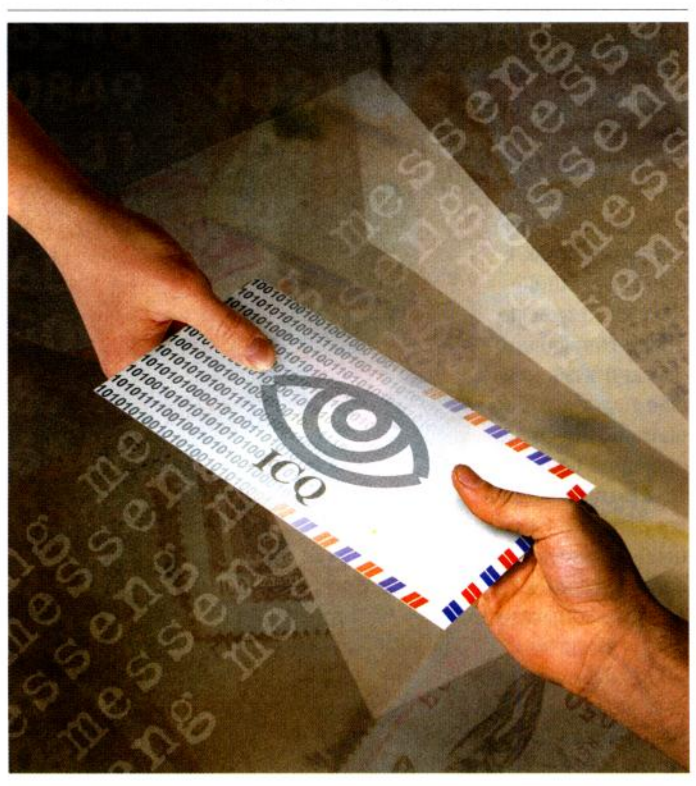
Перевод – при наличии двуязычных словарей может выполняться в любой версии Office XP, в том числе и русской. С соответствующей области задач предоставляется оперативный доступ и к онлайновым службам перевода. Пока об автоматическом переводе речь не идет – утилита выполняет функции электронного словаря. Но в будущем – кто знает... ■

ICQ и другие

Пятилетию «Аськи» посвящается

Александр Птица

Не буду нагружать вас излишним морализаторством, что, дескать, Internet не знает границ и любые расстояния нам в Сети по плечу. Но согласитесь, что сильнее всего это ощущается даже не тогда, когда вы путешествуете по Web-страничкам, а в те моменты, когда напрямую общаетесь с друзьями и знакомыми с помощью умных программ, которые по-английски именуются Instant Messengers (IM). Самый близкий русский эквивалент – «посыльный, действующий мгновенно».



В конце 1996 г. совсем маленькая «гаражная» компания из Израиля Mirabilis (сейчас она называется по имени своего детища – ICQ) выпустила в свет небольшую коммуникационную программу ICQ, которой было суждено открыть новую эру в Internet-общении. Думаю, что сетян, не имеющих понятия о ее существовании, просто нет. Количество поклонников «Аськи» увеличивалось лавинообразным образом, и сегодня она живет на компьютерах более 100 миллионов пользователей, а скромная израильская фирма стала собственностью могущественной America On-Line (AOL). Многие команды программистов попытались создать альтернативные мессенджеры (зачастую весьма качественные), но повторить успех ICQ никому не удалось.

В мире Internet-общения к IM-элите относят четыре продукта, оттянувших на себя большинство активно общающихся через Internet пользователей. В их число входят Yahoo!Messenger, AOL Instant Messenger (AIM), MSN Messenger и несомненный лидер – ICQ.

ICQ

Широко известен тот факт, что ни одну из версий ICQ не называли финальным релизом и выше статуса «беты» эта программа никогда не поднималась, тем самым оставаясь вечно бесплатной, что не может не радовать пользователей. Как отметили на одном из CNet-овских сайтов, ICQ – это программа, которая всегда находится under construction. Однако нельзя не упомянуть и о том, что в последнее время «аська» фактически перешла в новую категорию программного обеспечения, называемую adware. Это значит, что программа остается бесплатной, но ее пользователям приходится мириться с рекламными баннерами.

ICQ 2000b Beta v.4.70 Build 3286

Первый релиз ICQ 2000b Beta появился около года назад, а самая свежая версия вышла в октябре нынешнего. Работать она умеет с полным джентльменским набором операционных систем от Microsoft, а точнее – с Windows 95/98/2000/Me/NT4/XP. Как раз именно в этой версии впервые внедрили поддержку Windows XP. В и без того переполненную разнообразными функциями ICQ были добавлены некоторые полезные нововведения. Например, в диалоге Message теперь имеются опции «послать по электронной почте» и «инициировать звонок по ICQ-фону», причем возможны варианты: ПК-ПК, ПК-Телефон, Телефон-Телефон. О том, что ICQ наконец «подружилась» с SMS, вы уже читали в прошлом номере нашего журнала. Предусмотрена определенная степень интеграции «Аськи» с Microsoft Outlook. Правда, для того чтобы их совместная работа была корректной, придется попотеть с настройками. Довольно удобным представляется и новый сервис Follow-Up, состоящий в автоматической посылке запросов на авторизацию, если человек, в чей лист контактов вы хотели бы попасть, ответил не сразу. Кроме того, изменились отдельные элементы дизайна, в частности это коснулось окна User Details (Информация о пользователе). И это далеко не полный перечень всех приятных новшеств.

ICQ 2000B BETA V.4.70 BUILD 3286
Adware
Разработчик ICQ
Web-сайт www.icq.com
Размер загружаемого файла 5,1 MB
URL ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQ2000b/icq2000b.exe

УТИЛИТЫ ДЛЯ ICQ

ICQr Information 1.3

Людям свойственно порой забывать нужную информацию. Данная утилита способна по-

ICQr INFORMATION 1.3
Freeware
Разработчик Headstrong
Web-сайт www.headstrong.de
Размер загружаемого файла 224 KB
URL ftp://ftp1.ware.ru/win/icqrin13.zip

ICQ 2001B ALPHA V.5.05 BUILD 3619

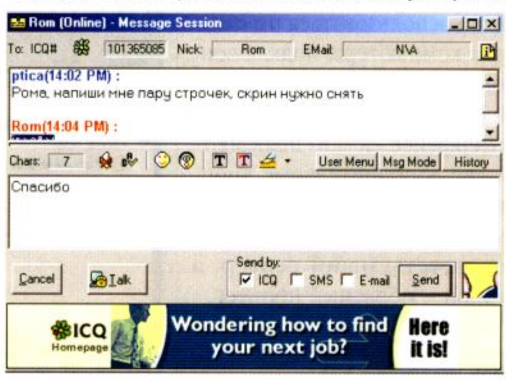


Adware
Разработчик ICQ
Web-сайт www.icq.com/download

Во все времена существовали личности, стремившиеся «бежать впереди паровоза». Мне представляется, что среди наших читателей довольно велика прослойка тех, кто предпочитает самые новые (пусть даже окончательно не отлаженные) программы. Что касается этой «альфы», то сами представители ICQ предупреждают, что она является экспериментальным продуктом, находящимся в стадии разработки, может работать нестабильно и содержать «баги». И действительно, те, кто уже провел «полевые» испытания, свидетельствуют, что ошибок слишком много, и поэтому ее пока нельзя рекомендовать для загрузки и последующего использования. К тому же эту версию еще не научили корректно работать с кириллицей, и ваш адресат вместо русского текста будет получать совершенно нечитабельную смесь латинских символов и вопросительных знаков.

Считайте эти строки своеобразным привью грядущего продукта, в котором обещают реализовать очень заманчивые вещи: возможность сохранения списка контактов на сервере ICQ, проверку правописания, автоматический набор смайликов и, наконец, обмен файлами. О нем – несколько подробнее, ибо имеется в виду не просто стандартная их пересылка персонам из вашего контакт-листа, а создание на своем компьютере папки, куда получат доступ авторизованные друзья-приятели. Этот вариант своим подходом чем-то напоминает скандальный Napster.

P. S. Я оказался прав, и новая «Аська 2001» 12 ноября увидела свет, причем ее статус повысился от «альфы» до «беты». Если быть точным, то нынче полное наименование звучит так: ICQ 2001b Beta v5.17 Build 3642. К сожалению, многие из существенных недостатков остались неустраненными. Будем ждать более стабильную версию.



мочь особо забывчивым пользователям, поскольку умеет извлекать из соответствующих файлов много интересных сведений, например ранее удаленные контакты или забытый пароль к ICQ.

Messenger Backup 2.7.1

Утилита для резервного копирования и аварийного восстановления архивов сообщений большинства популярных программ-мессенджеров: ICQ, AIM, Yahoo! Messenger и MSIM. Сохраняются также линки, списки адресатов и т. д. Messenger Backup очень удобно использовать для синхронизации мессенджеров, установленных на разных компьютерах.

MESSENGER BACKUP 2.7.1

Shareware
Разработчик Troy Phillips
Web-сайт www.troyphillips.com
Размер загружаемого файла 1 MB
URL messengerbackup.exhumed.com/mbsetup.exe



ICQ Rescue

Еще одна программа резервного копирования, поддерживающая все версии «аськи» – от ICQ 98 до ICQ 2000b. Она способна сберечь список контактов, ссылки и UIN. Отличается небольшим объемом и исключительной простотой в использовании. После запуска ICQ Rescue сама находит на вашем жестком диске все, что ей нужно, а вам остается лишь указать, в какой директории вы желаете разместить резервные копии.

ICQ RESCUE

Freeware
Разработчик ICQ
Web-сайт home1.inet.tele.dk/boyesen/english/#icqresc
Размер загружаемого файла 109 KB
URL 64.77.6.103/icq/iqr2000b.zip



ICQ Surf

Некоторые прежние пользователи ICQ в свое время перешли на другой мессенджер – Odigo – во многом из-за наличия в последнем очень полезной функции для любителей общения по интересам. При заходе на какой-то конкретный сайт Odigo сообщает, кто из пользователей одновременно с вами на нем находится. А отыскать общие темы для разговора и поддержать его – это уже вопрос техники. ICQ Surf добавляет такую функцию и к «аське». Однако и в этом случае я советовал бы вам не сразу устанавливать сей плагин, поскольку о его стабильной работе говорить еще рано, но так или иначе сама идея подобного дополнения заслуживает всяческого поощрения.

ICQ SURF

Freeware
Разработчик ICQ
Web-сайт www.icq.com/icqsurf
Размер загружаемого файла 109 KB
URL ftp://ftp.icq.com/pub/ICQ_Win95_98_NT4/ICQ_Surf/ICQ_Surf.exe

LingoWare 3.0

В случае, когда есть настоятельная необходимость русифицировать интерфейс ICQ, одним из вариантов решения этой проблемы может стать использование LingoWare. Вообще говоря, технология, лежащая в ее осно-

ве, применяется для перевода не только «аськи», но и некоторых других программных продуктов, в частности известного менеджера загрузки Gozilla. В настоящее время поддерживаются 12 языков, в том числе и русский. Любопытно, что если установить LingoWare еще до инсталляции ICQ, то и этот процесс будет сопровождаться сообщениями на русском языке. Программа относится к категории условно-бесплатных, и в зависимости от языка плата за ее пользование составляет от $5 до $20.

LINGOWARE 3.0
Shareware
Разработчик LingoCom
Web-сайт www.lingoware.com
Размер загружаемого файла 1,5 MB
URL ftp://ftp.lingocom.com/pub/LingoWare/LingoWare3–rus.exe

ICQPlus 3.0

Те, кто привык следовать принципу «Сделайте мне красиво», просто обязаны установить себе это дополнение. Название программы, видимо, восходит к старинному Windows Plus, в котором впервые появились «темы Рабочего стола». Если вы по аналогии предположите, что ICQPlus умеет украшать невзрачные стандартные окошки ICQ разнообразными «скинами», то будете совершенно правы. Заодно порекомендую местечко с их залежами на любой вкус – *www.1001icqskins.com.*

ICQPLUS 3.0
Freeware
Разработчик Вадим Еремеев
Web-сайт www.icqplus.org
Размер загружаемого файла 1,2 MB
URL tucows.online.ru/files4/iplus30.exe

ICQ Roaming 1.0

Пока официальные разработчики отлаживают ICQ2001, одна из ее особенностей уже оказывается доступной пользователям ICQ2000. Установив это дополнение, владелец «Аськи» получает возможность своеобразного роуминга, потому что его контакт-лист загружается на сервер *www.icqroaming.com*. Скажите, сколько раз, переустанавливая Windows, вы вспоминали о своих ICQ-контактах слишком поздно либо сталкивались с необходимостью срочно получить доступ к их списку с другого компьютера? Теперь это уже не относится к проблемам, ибо в нужный момент вы сможете воспользоваться им с любого компьютера, подключенного к Internet. После установки ICQ Roaming в стандартном интерфейсе «аськи» появляются две дополнительные кнопки. Нажатием одной из них запускается пересылка листа на соответствующий сервер, а второй – обратный процесс.

ICQ ROAMING 1.0
Freeware
Разработчик Netzard
Web-сайт www.icqplus.org
Размер загружаемого файла 822 KB
URL tucows.online.ru/files3/ICQRoaming.zip

ТРИ КИТА МГНОВЕННОЙ ПЕРЕДАЧИ СООБЩЕНИЙ

За вырвавшимся вперед лидером ICQ «ноздря в ноздрю», как говорится, следуют три основных конкурента.

Yahoo! Messenger 5.0 Build 1037

Те из вас, кто имеет почтовый ящик на *mail.yahoo.com*, т. е. входит в Yahoo!-community, фактически являются потенциальными пользователями этого мессенджера. Дело в том, что пользовательское имя (логин) и пароль, которые вы получили при регистрации бесплатного адреса электронной почты, действуют и здесь. Кроме традиционного обмена сообщениями, «посыльный» от Yahoo! сослужит хорошую службу бизнесмену, поставляя, например, свежие биржевые сводки. Простому же человеку совершенно не лишними покажутся заголовки горячих новостей, результаты спортивных соревнований или оповещение о прибытии e-mail в почтовый ящик на Yahoo!.

YAHOO! MESSENGER 5.0 BUILD 1037
Freeware
Разработчик Yahoo! Inc
Web-сайт messenger.yahoo.com
Размер загружаемого файла 2,5 MB
URL tucows.online.ru/files2/ymsgrie.exe

85/100







В Windows-версии Yahoo! Messenger уже сейчас поддерживается Internet-телефония (в варианте PC-to-phone). Среди других сервисов, предоставляемых им, отметим способность делиться своим контакт-листом с друзьями, а также работу с Web-камерами, что позволяет в процессе сеанса общения с приятелем лицезреть его лик на своем мониторе (и наоборот).

В конце октября выпущена новейшая, пятая версия популярной программы для сетевого общения, в которую, кроме всего прочего, была добавлена возможность украшать окно сообщения интерактивными тематическими «обоями». Эта технология получила название IMVironments. По большому счету, без них, конечно, можно обойтись, однако для оживления рутинной работы с мессенджером вполне сойдет.

MSN Messenger 4.5.0121

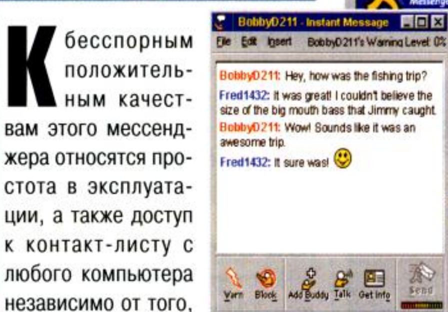
В некоторой степени ситуация с майкрософтовским «посланником» аналогична той, о которой шла речь в фрагменте о Yahoo! Messenger. Но в данном случае одни и те же логин и пароль требуются для пользования сервисами MSN, бесплатной почтовой службой Hotmail и собственно MSN Messenger. Дальнейшее ее развитие находится в рамках глобальной стратегии Microsoft, именуемой .Net, а в плане локализации Microsoft оставила конкурентов далеко позади, предоставляя услуги мгновенной пересылки на 26 языках.

К особенностям этой программы, отличающим ее от, скажем, ICQ, отнесем совмещение чата и отсылки сообщений

AOL INSTANT MESSENGER 4.7.2480
Adware
Разработчик AOL
Web-сайт www.aol.com/aim/
Размер загружаемого файла 2,6 MB
URL tucows.online.ru/files2/aim95.exe

80/100

К бесспорным положительным качествам этого мессенджера относятся простота в эксплуатации, а также доступ к контакт-листу с любого компьютера независимо от того, установлена на нем сама программа или нет. Версия 4.7 обогатилась такими полезными нововведениями, как рассылка SMS-сообщений и оповещение о приходе электронной почты. Однако все еще не до конца решены вопросы, связанные с недостаточностью обеспечения должного уровня безопасности и «приватности». Например, в отличие от той же ICQ здесь не реализована система авторизации, а это, как сами понимаете, чревато большим количеством нежелательных контактов.



MSN MESSENGER 4.5.0121
Adware
Разработчик Microsoft
Web-сайт messenger.msn.com/ru/
Размер загружаемого файла 1,6 MB
URL tucows.online.ru/files5/mmssetup.exe

80/100

в одной функции, интеграцию с MS NetMeeting, хранение списка контактов не на локальном компьютере, а на удаленном сервере, оповещение о прибытии почты на Hotmail. Весьма интересной представляется возможность определения имен тех пользователей, в чьи контакт-листы вы включены (нечто вроде «обратного списка друзей»).

К сожалению, частенько звучат жалобы на не очень стабильную работу службы MSN Messenger. Так, в июле этого года из-за серьезного сбоя некоторые пользователи просто-напросто лишились своих контакт-листов. А еще не может не беспокоить появление вирусов, распространяющихся с сообщениями по сети MSN Messenger.

МАСТЕРА НА ВСЕ РУКИ
MyCQ v.1.2 B6c

MyCQ относят к новому поколению мессенджеров, основанных на открытых стандартах и «понимающих» разные системы мгновенного обмена сообщениями. В данном случае владелец MyCQ, с одной стороны, может общаться со своими друзьями, предпочитающими ICQ, а с другой – с многочисленными клиентами AOL Instant Messenger. Поскольку поддержка различных технологий реализуется в виде plug-ins, то вполне вероятно, что в недалеком будущем MyCQ вторгнется в сферы влияния и других IM-ов.

MYCQ V.1.2 B6C
Freeware
Разработчик My Solutions
Web-сайт www.mickem.nu
Размер загружаемого файла 2,5 MB
URL tucows.online.ru/files2/ymsgrie.exe

TRILLIAN V0.6351
Freeware
Разработчик Cerulean Studios
Web-сайт www.trillian.cc
Размер загружаемого файла 1,74 MB
URL www.ceruleanstudios.com/trillian-v0.6351-n.exe



В своем стремлении к унификации программисты из Cerulean Studios пошли еще дальше и создали единый коммуникационный центр для всех ведущих служб мгновенного обмена сообщениями (ICQ, AIM, MSN Messenger, Yahoo! Messenger), а в качестве дополнительного приятного бонуса встроили еще и IRC-клиент. Вроде бы все отлично, если бы не один недостаток – она абсолютно не понимает кириллицы в сообщениях, и посему ее можно рекомендовать только тем, кто общается в Сети, пользуясь исключительно латиницей.

Программа самостоятельно определяет местонахождение файлов, содержащих контакт-листы ICQ и AIM, и, импортируя данные из них, создает собственный «список друзей». Отметим, что интерфейс MyCQ не есть застывшей неизменяемой данностью. Даже в дистрибутиве содержатся несколько «скинов», что, естественно, позволяет немного разнообразить внешний вид. ■

Осторожно – за вами следят

Александр Москалюк

Представьте себе следующую ситуацию – каждый раз, выходя из дома, вы оказываетесь в компании незнакомых людей, которые ходят за вами по пятам, периодически достают из карманов телефоны и сообщают кому-то о ваших передвижениях, действиях и манере поведения в любой момент времени.



Картина получилась весьма далекой от реальности (если, конечно, читатель данной статьи не входит в число первых лиц страны). Приятного в подобном сопровождении мало, и совершенно логичным является желание от него избавиться. В то же время на просторах Internet такая ситуация встречается очень часто. Речь в этом материале пойдет о программах-шпионах – приложениях, которые отслеживают вашу деятельность в Сети и отсылают информацию о ваших действиях, вкусах и предпочтениях третьим лицам. Подобный «непотреб» в мире программного обеспечения получил имя spyware.

ЧТО ТАКОЕ SPYWARE?

Любителей четких формулировок и классификаций придется разочаровать – в нынешнее время дать конкретное определение spyware довольно трудно.

Spyware – это программное приложение, которое, будучи установленным на компьютер, собирает о пользователе данного ПК информацию, впоследствии отсылая ее разработчикам «шпиона». Внимательный читатель скажет: «Стоп! А разве является шпионом ускоритель Internet?». Или другая программа, регулярно отправляющая разработчику информацию о качестве вашего соединения? Разве является шпионом приложение к Web-броузеру, которое ведет статистику регулярно посещаемых вами сайтов, чтобы начать их загрузку сразу же после подключения к Сети?

Не все программы одинаково вредны – часть из них регулярно собирают и анализируют информацию с вполне понятными целями. Более того, некоторые из них вы установили на компьютер сознательно, зная об этих особенностях их работы. Spyware же – это приложение, отслеживающее действия пользователя без его согласия или злоупотребляя его неосведомленностью.

КОМУ ЭТО НУЖНО?

Кто же заинтересован в столь массовой слежке за пользователями Internet? Кто вкладывает деньги в создание подобных коммерческих проектов и какие выгоды затем получает разработчик spyware? Если предположить, что объектом внимания промышленного или государственного шпионажа вы не являетесь, то кого может волновать, сколько раз вы входили в Internet, какие сайты посещали и какая была скорость вашего соединения?

Чаще всего spyware собирает информацию, ценную для маркетологов. Эти странные люди в своей работе занимаются не чем другим, как наблюдением за состоянием рынка и поведением его участников. Рекламодателей вряд ли заинтересует тот факт, что некий Вася Пупкин в течение недели заходит на сайт о вкусной и здоровой пище и просматривает рецепты итальянских блюд. Между тем, если таких вас накопилось несколько тысяч и маркетологу известно об их примерном географическом расположении, то за эту информацию будут готовы заплатить местные пиццерии, продавцы кухонной утвари и издатели книг о вкусной и здоровой пище.

Иногда spyware применяется в конкурентной борьбе. Например, некоторые пользова-

тели устанавливают на свой компьютер специальные рекламные модули в надежде заработать. Они показывают Internet-посетителю рекламу, за просмотр которой можно получить определенное вознаграждение. Используются эти модули для весьма нацеленной рекламы. Предположим, вы решили изучить некий язык программирования и с этой целью зашли на сайт книжного магазина А. Осмотревшись на сайте, почитав отзывы о книгах и взглянув на цены, вы выбрали нужный товар, занесли его в корзину и тут... Собственно, ничего особенного не произошло, только вот в рекламном модуле, который находился у вас перед глазами все это время, появилась надпись «Зайдите в книжный магазин Б и эту книгу вы купите на 10 грн дешевле». Убедительно? Весьма. Вы щелкаете по баннеру и просто покупаете ту же книгу, но в другом магазине. Что это означает? Книжный магазин Б только что увел клиента из-под носа магазина А, причем это произошло без ведома последнего.

Отслеживая ваши предпочтения, «жучки» накапливают все больше информации, и вскоре у компании, занимающейся исследованием рынка, собирается очень даже неплохая база данных. Если говорить о масштабах подобной деятельности, то оцените следующие цифры – в настоящий момент насчитывается более тысячи приложений spyware. По данным Forrester Research, только американская экономика еще два года назад потеряла 3 млрд. долл. из-за опасений пользователей делиться персональной информацией online. Программы, следящие за деятельностью посетителей Сети, были загружены 22 млн. раз.

Какой еще вред могут принести шпионы? Программы, которые установлены на вашем жестком диске и иногда прописываются в автозапуск, могут изменять текст сообщений электронной почты – снабжать каждое исходящее письмо и приложение рекламным блоком, модифицировать содержание файлов и т. д. Неприятным сюрпризом также оказываются всплывающие окна броузера, содержащие рекламные сообщения. Кроме того, шпионы-резиденты постоянно требуют ресурсов в виде оперативной памяти, да и занимают какое-то место на диске, что не очень радует, если компьютер и так работает медленно.

КАКИМ БЫВАЕТ SPYWARE?

Несмотря на приведенное выше утверждение о трудности классификации программ-шпионов, мы все же попробуем составить список основных групп spyware.

Internet-spyware. Эти программы собирают информацию о качестве связи, способе подключения, скорости модема и т. д. Контент-компании, таким образом, получают достоверную картину о географии посетителей и их компьютеров, разработчики «ускорителей» в процессе работы могут на основании графиков составить представление о превалирующих типах пользователей.

HDD-spyware. Данные программы занимаются сбором информации о содержании жесткого диска и отсылают ее разработчику. Чаще всего речь идет о сканировании некоторых папок и системного реестра с целью составления списка ПО, установленного на компьютере у пользователя.

Keylogger. Программы этого типа редко попадают на компьютер пользователя случайно. Аналогично не используются они и коммерческими компаниями, занимающимися исследованием рынка. Keylogger собирает информацию о каждой нажатой клавише, и впоследствии установщик данной программы может ознакомиться с содержанием всех текстов, набранных на компьютере «жертвы».

Логгеры приложений. Иногда наблюдателя интересует не столько содержание текстов, сколько приложения, с которыми работал пользователь. Эта информация может быть

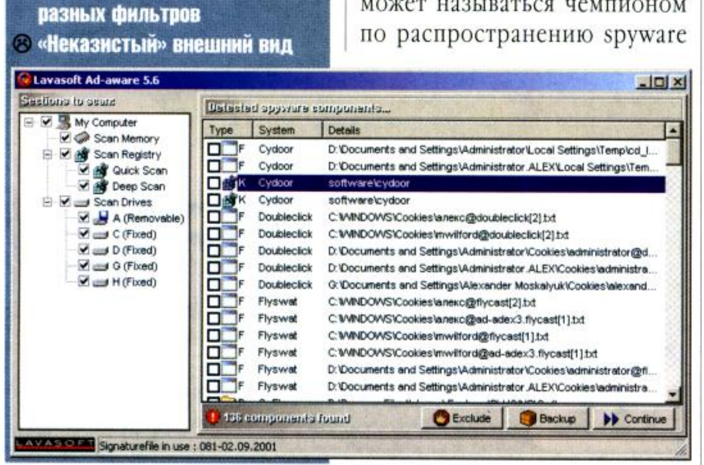
полезна в силу разных причин, и сбором ее также занимаются специальные программы.

WWW-spyware. Приложения, которые следят за вашей активностью в Сети: посещаемыми сайтами, покупаемыми продуктами, информацией, которую вы вводите в форме при совершении покупки в электронном магазине. Нередко подобные приложения пользователь устанавливает на компьютер сознательно, получив обещание о предоставлении скидок. Иногда приложения, отслеживающие передвижения пользователей по Сети, устанавливают на ПК родители, заботящиеся об «облико морале» своего чада. Как выясняется, подобные программы не только убирают с текстов запретные слова и откровенные картинки, но и собирают персональную информацию о пользователе.

Cookie-spyware. Особый интерес данные приложения вызывают тем, что они никогда не попадают на компьютер пользователя. Во время посещения сайтов на ваш жесткий диск записываются небольшие объемы информации, которые используются для различных нужд – запоминания предпочтений, записи регистрационной информации и т. д. Между тем, если целую группу cookie, полученных с различных сайтов, попробовать объединить и проанализировать, о пользователе можно узнать немало интересного.

E-mail spyware. В некоторых случаях подобные приложения могут внести изменения в вашу электронную переписку, снабдив исходящее или пришедшее письмо графическим баннером или рекламным текстом. Многочисленные «черви» зачастую используют вашу адресную книгу для рассылки самих себя. Иногда информация о вашем активном ящике может быть передана другим компаниям для отправки спама.





ВСПОМНИМ ВСЕХ ПОИМЕННО

Приложения spyware во многом похожи на сотрудников Службы внешней разведки. Они не ищут известности и признания, не занимаются саморекламой, и любое попадание в публично доступные списки может быть чревато весьма печальными последствиями. Если уж вести список spyware, то в одну статью его не уместить. Желающие могут взглянуть на постоянно пополняемый список программ-шпионов по адресу *www.infoforce.qc.ca/spyware/enknownlistfrm.html*.

Однако о некоторых наиболее известных и популярных программах все-таки стоит рассказать.

Музыкальный поисковик **KaZaa Media Desktop** по праву может называться чемпионом по распространению spyware среди широкой публики. В процессе установки программы Peer-to-Peer для поиска файлов по Сети KaZaa инсталлирует на рабочий стол пользователя следующие модули: Internet-spyware Webhancer, поддержку доменов new.net, средство удаленной загрузки баннеров Cydoor, плагин для мультимедиа OnFlow (относится к классу e-mail spyware, так что после установки ждите рекламных сообщений) и утилиту **EZula TopText**. Последняя внимательно вчитывается в текст Web-странички, на которой находится посетитель, и вставляет рекламные ссылки. Поэтому слово «аукцион» в статье о торговой деятельности может внезапно оказаться подчеркнутым и вести на сайт рекламодателя EZula.

Чаще всего spyware собирает информацию, ценную для маркетологов. Эти странные люди в своей работе занимаются не чем другим, как наблюдением за состоянием рынка и поведением его участников.

«Коллега» KaZaa в деле поиска музыки, программа **BearShare**, во время инсталляции постарается снабдить ваш компьютер «полезным» модулем SaveNow, который в моменты виртуального шоппинга будет пытаться вставлять различные купоны и рекламную информацию от своих рекламодателей. Созданием SaveNow занимается компания WhenU, не забывающая в процессе предоставления своим пользователям столь интересных услуг собирать о них информацию, которая заносится в базы данных для рекламодателей.

Кроме поступления завлекающих электронных сообщений от **OnFlow**, пользователь, получивший данный плагин после инсталляции KaZaa или другого приложения, также становится жертвой тотальной слежки во время пребывания в Web. OnFlow собирает информацию о всех посещаемых Web-страницах и URL'ы всех графических файлов. «Протоколируются» даже щелчки мыши во время пребывания в WWW.

Программа **WebHancer** может появиться на компьютере пользователя вместе с рядом других приложений. Основным способом распространения данного паразита является приложение AudioGalaxy, используемое снова-таки для поиска музыки. WebHancer при загрузке заставляет пользователя зарегистрироваться, обещая улучшенное качество подключения к Internet. В процессе работы с WebHancer на ваш почтовый адрес будут приходить различные «ценные» предложения о скидках и прочих прелестях жизни, иначе именуемые спамом. Также ваш адрес может быть продан коммерчески заинтересованным лицам.

Рекламный блок компании **Radiate** (ранее известной как Aureate) отсылает информацию о пользователе на центральный сервер для загрузки целевой рекламы. Программа распространяется вместе с такими популярными утилитами, как Go!Zilla, NetVampire и рядом других приложений, и после своей установки настаивает на загрузке. В большинстве случаев с Radiate связывают так называемое adware – бесплатные программные приложения, демонстрирующие пользователю баннеры во время работы в Сети.

ИЗБАВЛЯЕМСЯ ОТ «ХВОСТА»

Итак, предыдущая часть статьи должна была развить в читателе либо здоровое чувство паранойи, либо же уверенность в том, что на spyware попадаются только неосторожные люди. Однако профилактические меры лишь укрепляют иммунитет, и поэтому сначала поговорим о том, как не допустить проникновения spyware на ПК.

Внимательно смотрите, что инсталлируете. Понимая, что данная рекомендация полезна примерно так же, как «Смотрите по сторонам при переходе улицы», приходится только удивляться количеству людей, которые не следуют ни первому, ни второму совету. Чаще всего, как уже упоминалось, шпионы приходят в компании с другими приложениями. В процессе установки вы можете невзначай нажать на «Yes», даже не будучи уверенными, что вам так уж нужен предлагаемый компонент.

Установите firewall. Подробно на этом вопросе мы останавливаться не будем, так как домашние средства безопасности по праву могут стать темой отдельной статьи. Из приложений, которые употребляются для защиты информации, можно назвать ZoneAlarm компании Zone Labs (см. ее описание в статье «Мой дом – моя крепость», «Домашний ПК», № 11, 2001). За более полной информацией зайдите в раздел «Средства защиты информации» *itc-ua.com/secapp.phtml* сайта ITC Online.

Регулярно проводите переучет. Периодически заглядывайте на жесткий диск своего компьютера и просматривайте установленные программы. Поиск по директории Program Files, папке автозагрузки в стартовом меню и списку программ в окне Add/Remove Programs *Панели Управления* иногда может дать неплохие результаты.

От средств профилактики перейдем к более радикальным мерам. Данная статья задумывалась как обзор средств обнаружения spyware, где бы было описано несколько программ, которые занимаются этим благородным делом. Однако исследования показали, что большинство утилит не могут сравниться с приложением **Ad-Aware** компании LavaSoft (*www.lavasoftusa.com/downloads.html*). Ранее известный эксперт в области сетевой безопасности Стив Гибсон (Steve Gibson) написал и распространил программу **OptOut** (*grc.com/optout.htm*), однако он отказался от ее сопровождения, убедившись в том, что Ad-Aware остается наиболее эффективным приложением из бесплатных утилит.

Ad-Aware сканирует ваши диски на предмет нахождения spyware. Если на компьютере установлена специализированная система «прослушивания», то подобную технологию Ad-Aware не обнаружит, программа просто загружает базу данных известных «шпионов» и пытается отыскать их у вас. В число «шпионов» занесены и файлы cookies, которыми изобилуют многие Web-страницы. Как видно на иллюстрации, на компьютере автора было обнаружено 136 шпионов. Справедливости ради стоит заметить, что большинство из них принадлежало к классу cookie-spyware. В то же время Ad-Aware выявила и рекламные модули, попавшие на компьютер с бесплатными приложениями. Два клика – и все шпионы будут удалены с жесткого диска, однако этой процедурой рекомендуется заниматься человеку, имеющему определенный опыт. Дело в том, что некоторые программы прописывают себя в реестре Windows, и бездумное удаление ключей оттуда может грозить неприятными последствиями.

НАША СЛУЖБА И ОПАСНА, И ТРУДНА

Подозреваю, что этот материал устареет через несколько недель после публикации. Так уж случается в мире сетевой безопасности – появляются новые «шпионы», их обнаруживают, о них рассказывают, затем компании и самостоятельные разработчики создают новые приложения, и процесс продолжается. Если вам показалось, что в этой статье не были упомянуты ваши любимые утилиты или наиболее ненавистные шпионы, милости просим на форумы ITC Online (*itc-ua.com/forums*), где вы сможете поделиться своим опытом борьбы со spyware. ■

1 ДЕКАБРЯ 1891
Преподаватель физвоспитания Спрингфилдского колледжа Джеймс Нэсмит (1861–1939) для занятий в помещениях придумал игру: в высоко расположенные корзины из-под персиков нужно было забрасывать мяч. Так появился баскетбол.

www.basketball.com
www.usabasketball.com

2 ДЕКАБРЯ 1901
Американский изобретатель Кинг Кэмп Джиллетт (1855–1932) запатентовал безопасную бритву с двусторонним сменным лезвием. К концу 1904 г. выпущено 90 тыс. бритв и более 12 млн. лезвий. Впоследствии Джилетт увлекся утопическим социализмом.

www.gillette.com

3 ДЕКАБРЯ 1879
Томас Эдисон (1847–1931) продемонстрировал поручителям Edison Electric Light Company вакуумную лампочку с угольной нитью накаливания. В апреле 1880 г. первая в мире лампочка была установлена на пароходе «Колумбия».

www.thomasedison.com
edison.rutgers.edu/taep.htm

4 ДЕКАБРЯ 1791
Выходит первый номер старейшей английской воскресной газеты «Observer». Газета уделяет большое внимание искусству, образованию и политике. Ответственность и интеллигентность журналисткого состава обеспечили ей уважение читателей всего мира.

www.observer.co.uk



8 ДЕКАБРЯ 1678
Иезуит Луи Хеннепэн (1625–1701) с попутчиками первым достиг Ниагарского водопада и сделал его зарисовку. Эскиз опубликован в 1699 г. в книге «Новое открытие».

www.iaw.com/~falls
www.niagaracamelotinn.com/Niagara

11 ДЕКАБРЯ 1946
Образован Фонд ООН помощи детям – UNICEF. Целью создания Фонда была помощь детям в разрушенных Второй мировой войной странах. С 50-х гг. деятельность UNICEF направлена на общее улучшение положения детей в слаборазвитых государствах.

www.unicef.org

12 ДЕКАБРЯ 1792
В то время как во Франции бушевала революция, в Вене 22-летний Людвиг ван Бетховен (1770–1827) взял первый урок музыкальной композиции у великого Франца Йозефа Гайдна (1732–1809).

w3.rz-berlin.mpg.de/cmp/beethoven.html

15 ДЕКАБРЯ 1970
Поверхности Венеры достигла советская межпланетная станция «Венера-7». Это первая посадка на другую планету космического аппарата, посланного с Земли.

www.seds.org/nineplanets/nineplanets/venus.html
pds.jpl.nasa.gov/planets/welcome/venus.htm

16 ДЕКАБРЯ 1240
Монголо-татарская орда завоевала, разграбила и разрушила Киев. Войско двинулось на запад, оккупировав Галичину, Польшу и Венгрию. В 1245 г. монголо-татары заняли восточную Украину.

www.coldsiberia.org
www.friesian.com/mongol.htm

17 ДЕКАБРЯ 1843
Увидела свет «Рождественская песнь» Чарльза Диккенса (1812–1870). Ею писатель открыл цикл рождественских книг и историй. На протяжении 25 лет к каждому Рождеству Диккенс радовал читателя новой повестью.

humwww.ucsc.edu/dickens
www.dickensachristmascarol.com

18 ДЕКАБРЯ 1936
В США из Китая завезена первая гигантская панда по кличке Су Линь. Китайское правительство дарит панд другим государствам только в знак большой дружбы и уважения. У себя на родине панды являются священными животными и охраняются законом.

www.giantpandabear.com

20 ДЕКАБРЯ 1952
У Коморских островов поймана вторая реликтовая рыба целакант. Первая кистеперая рыба выловлена в 1938 г. у южного берега Африки. Целакант пригоден не только для научных исследований, в подсоленном и подсушенном виде он может употребляться в пищу.

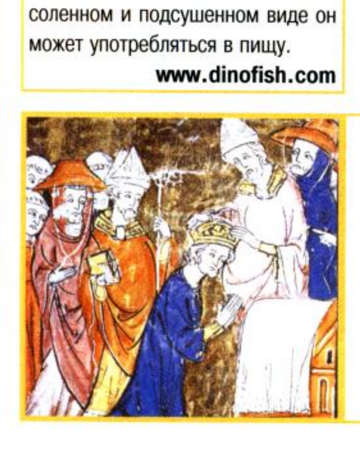
www.dinofish.com

21 ДЕКАБРЯ 1913
В воскресном приложении к нью-йоркской газете «World» опубликован первый кроссворд. Через 10 лет большинство американских газет будут размещать на своих страницах кроссворды, а мода на них вскоре достигнет Великобритании.

www.crosswordtournament.com
www.nytimes.com/diversions

22 ДЕКАБРЯ 69
После гражданской войны, вызванной смертью Нерона в 68 г., римским императором становится Веспасиан (9–79). Его финансовые реформы и объединение империи стали началом периода политической стабильности и интенсивной застройки Рима.

www.roman-emperors.org/vespasia.htm



25 ДЕКАБРЯ 800
Король франков Шарлемань, завоевавший Ломбардию, покоривший Саксонию, присоединивший к своему королевству Баварию, одержавший победы в кампаниях в Испании и Венгрии, коронован в Риме как император Святой Римской империи Карл I.

pages.prodigy.com/charlemagne

26 ДЕКАБРЯ 1825
Восстание на Сенатской площади (14 декабря по старому стилю). Газеты писали: «Высокоторжественный день восшествия на престол был омрачен неповиновением двух рот и нескольких человек гнусного вида в штатском».

decemb.hobby.ru

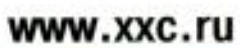
27 ДЕКАБРЯ 1932
В СССР введена паспортная система и прописка по месту жительства. Внутренние паспорта были отменены после Октябрьской революции как одно из проявлений царского деспотизма. Система прописки действует в большинстве постсоветских республик и поныне.

www.khpg.org

5 ДЕКАБРЯ 1931

Разрушен Храм Христа Спасителя в Москве. Строительство Храма в память избавления России от наполеоновского нашествия продолжалось более 40 лет (1839–1881), разрушение заняло 45 минут. Вместо грандиозного Дворца Советов смогли построить лишь бассейн «Москва».

www.xxc.ru





6 ДЕКАБРЯ 1648

Вооруженный отряд под руководством Томаса Прайда (?–1658) устраивает «чистку» в Палате общин. 45 человек арестованы, 186 бежали, а оставшиеся 75 активных пуритан образуют трибунал и готовят обвинение королю Карлу I в измене народу.

www.cromwell.argonet.co.uk

7 ДЕКАБРЯ 1732

Джон Рич (1682–1761) открыл театр «Ковент-Гарден». В начале своей истории театр был более всего известен пантомимами, в которых сам Рич играл Арлекина. Восстановленный после пожара в 1892 г. «Ковент-Гарден» становится Королевской оперой.

www.royalopera.org

9 ДЕКАБРЯ 1843

В Лондоне на рождественской распродаже появилась первая рождественская открытка, выпущенная тиражом 1000 экземпляров. На ней была изображена семейная вечеринка и подпись: «Веселого Рождества и счастливого Нового Года».

www.victoriana.com/christmas



10 ДЕКАБРЯ 1991

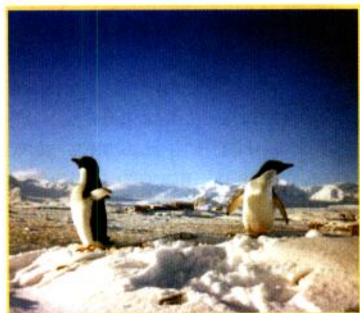
В Маастрихте главами правительств стран Европейского сообщества одобрен международный договор о создании Евросоюза, предусматривающий единую банковскую систему и общую валюту. Евро заменит национальные валюты с 1 января 2002 года.

europa.eu.int

13 ДЕКАБРЯ 1991

Основана Национальная федерация футбола Украины. По ее инициативе с 2001 г. в украинских школах введен урок футбола. История покажет, удастся ли нашим школьникам догнать и перегнать бразильских, занимающихся футболом преимущественно во внеурочное время.

www.ffu.org.ua



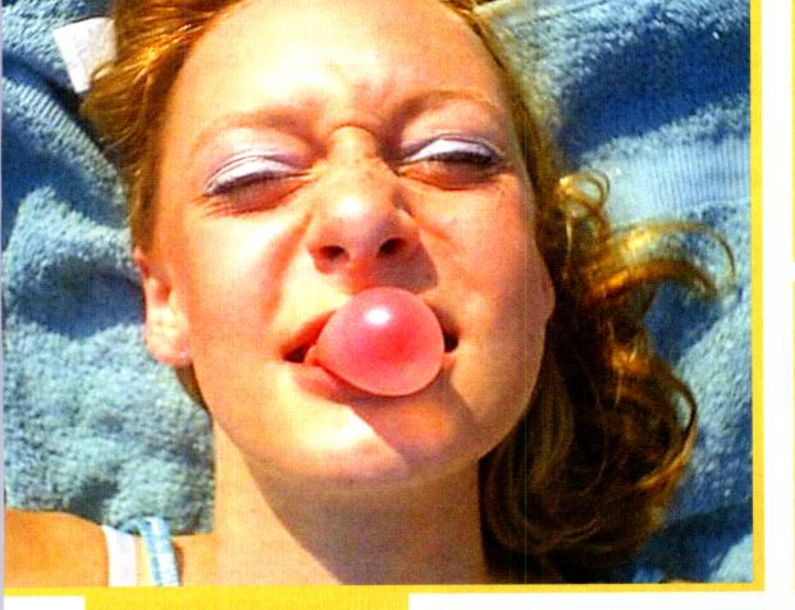


14 ДЕКАБРЯ 1958

Советская экспедиция достигла полюса недоступности в Антарктиде – самой удаленной от всех побережий точки: 82°06" южной широты, 54°58" восточной долготы. Это открытие достойно завершило Международный географический год (07.1957 – 12.1958).

www.antarctida.kiev.ua





19 ДЕКАБРЯ 1562

Битвой при Дрё началась религиозная война между католиками и гугенотами. Победу одержали католики во многом благодаря герцогу де Гизу (1519–1563). Через два месяца, во время осады Орлеана, он был смертельно ранен убийцей-гугенотом.

www.lepg.org/dreux.htm

23 ДЕКАБРЯ 1876

Принята первая конституция Османской империи. Она стала первым всеобъемлющим либеральным документом во всем исламском мире. Однако созванный в 1877 г. парламент был распущен менее чем через год и не собирался до 1908 г.

www.turkey.org

24 ДЕКАБРЯ 1865

В штате Теннеси группой бывших офицеров армии Конфедератов создан Ку-Клукс-Клан – тайная расистская организация, жертвами которой становились негры и боровшиеся за их права белые. Ку-Клукс-Клан существует в США и поныне.

www.adl.org/hate-patrol/kkk.html

28 ДЕКАБРЯ 1869

Американец Уильям Сэмпл патентует жевательную резинку – смесь каучука и других компонентов. Традиция жевать каучук восходит еще к древним грекам и индейцам майя. С 1900 года жевательная резинка выпускается промышленным способом.

www.chewing-gum-removal.com

29 ДЕКАБРЯ 1989

После «бархатной революции» в Праге временным президентом Чехословакии становится Вацлав Гавел (р. 1936), драматург, поэт и борец за права человека. В июле 1990 он будет переизбран, став первым некоммунистическим лидером страны после 1948 г.

www.hrad.cz/president

30 ДЕКАБРЯ 1460

В ходе второй войны Алой и Белой Розы, в битве при Уэйкфилде, убит Ричард III, герцог Йоркский. Через 2 месяца его старший сын после ряда побед провозглашен королем Эдуардом IV.

www.warsoftheroses.com
www.northcoast.com/~ming/roses/roses.html

31 ДЕКАБРЯ 1968

Первый в мире полет сверхзвукового пассажирского самолета. Им стал ТУ-144. Англо-французский «Конкорд» поднимется в воздух лишь через 2 месяца. Регулярные рейсы Москва–Алма-Ата Ту-144 стал совершать с октября 1974 года.

airbase.uka.ru/sb/russia/tupolev/144

ОШИБКА 404 КАК ПРИЧИНА ПЬЯНСТВА

Мода на социологические опросы здравствует и процветает и в виртуальном мире. Не успели жители британских островов обсудить результаты предыдущего исследования, в котором его организаторы выясняли, в какой одежде англичане, шотландцы, ирландцы и валлийцы предпочитают путешествовать по Web-сайтам, как компания NOP Omnibus получила занятный заказ от финансовой империи Barclays (*www.barclays.co.uk*). Уважаемых финансистов почему-то заинтересовал вопрос о том, какие неполадки при работе в Internet больше всего нервируют пользователей и каким образом последние снимают вызванные этим стрессовые состояния.

Оказалось, что британские «интернетчики» – контингент весьма вспыльчивый и нервный, ибо более 61% респондентов признались в том, что порой испытывают приступы «необузданной ярости» при пользовании сервисами Internet. Кстати, попробуйте сами вспомнить, какие причины чаще всего побуждают лично вас, находясь в Сети, реагировать краткими, сочными и емкими русскими словами. Думаю, вы согласитесь с участниками опроса, которые наиболее частыми поводами нервных срывов назвали слишком долгое время загрузки некоторых сайтов и пресловутую «Error 404», сигнализирующую об остутствии запрошенной страницы.



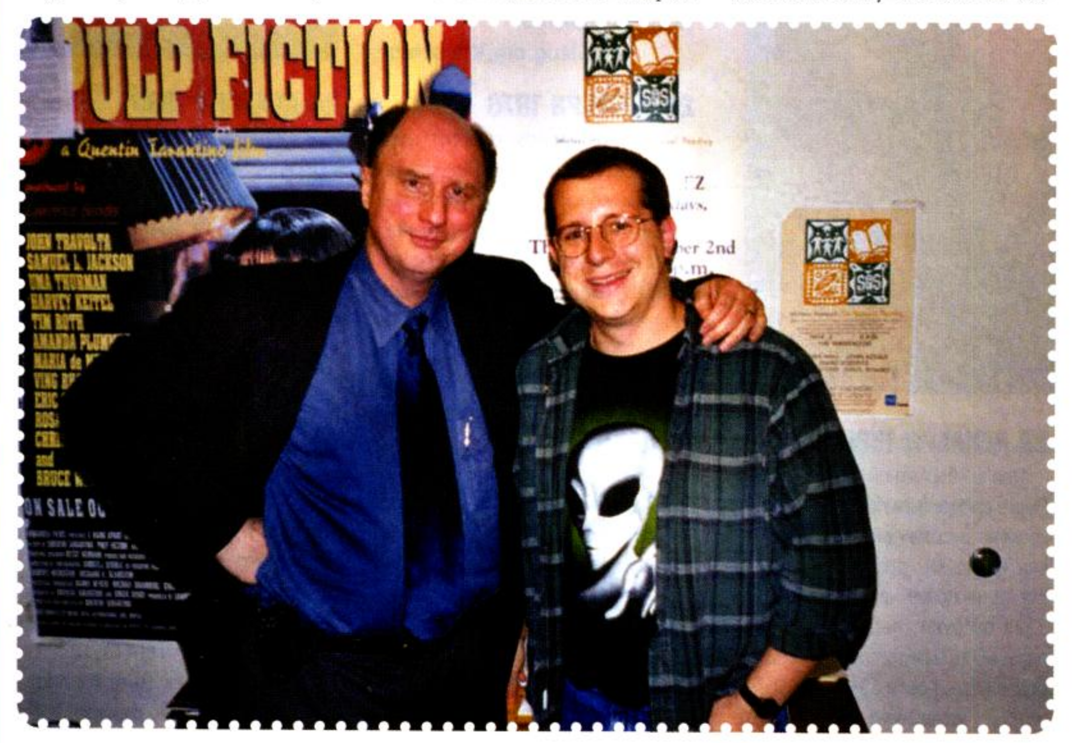
Вы полагаете, что британцы – народ флегматичный и рассудительный? Исследование показало, что тамошние «сетенавты» отличаются нравом не менее горячим и импульсивным, чем, скажем, те же итальянцы или французы. Три четверти пользователей заявили, что в подобных случаях они мгновенно отключаются от Internet и действуют, как лирический герой незабвенной поэмы Венечки Ерофеева «Москва – Петушки», что описывается тремя простыми словами «И немедленно выпил». 40% призналось в том, что обрушивают на свой ни в чем не повинный компьютер потоки нецензурной брани. Некоторые срывают злость на членах семьи и домашних животных. Нашлись даже экстремалы, просто-напросто занимающиеся рукоприкладством по отношению к своему домашнему ПК.

И наконец, судя по результатам опроса, прекрасный пол и здесь показал себя более стойко переносящим жизненные трудности, поскольку женщин, страдающих приступами Internet-бешенства, насчитывается всего 59% по сравнению с 62% – у мужчин. ■

ПОСМОТРИМ НА ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО СО СТОРОНЫ

Прямые сетевые репортажи в последнее время становятся очень популярными. Вот и известный американский писатель, лауреат Пулитцеровской премии Роберт Олен Батлер (Robert Olen Butler) решил принять участие в подобном проекте. Он считает, что публика совершенно не имеет понятия о том, как происходит процесс творения шедевров, и ее следует познакомить с этим действом подробнее. Литератору удалось «подбить» руководство Университета штата Флорида, где он трудится на преподавательском поприще, на соучастие в этой сетевой авантюре.

Ясное дело, университет предоставит сайту хостинг на своем сервере и обеспечит все технологическое сопровождение. А что же предложит в качестве вклада в проект сам его инициатор?



Начнем с того, что будущий роман сам по себе обещает быть весьма своеобразным по построению. У Батлера есть неплохая коллекция старинных открыток. Приступая к работе над каждой главой, он будет выбирать одну из почтовых карточек и вести повествование от имени той персоны, которая много лет назад ее отправила. Батлер имеет обыкновение садиться за работу в 9 часов вечера по местному времени. Прямые трансляции «мук творчества» будут начинаться в это самое время (напомню, что обитает он в штате Флорида, дальнейшие подсчеты труда не составят) по университетскому Web-адресу *www.fsu.edu/~butler*. Но и это еще не все. После завершения каждой главы развернется дискуссия по электронной почте между писателем и посетителями сайта. ■

ЭПИДЕМИЯ СЕТЕВОГО ВУАЙЕРИЗМА ДОБРАЛАСЬ ДО РОССИИ

Никогда не думал, что выражение «Большой Брат смотрит на вас», до сего времени ассоциировавшееся у меня (да и у множества других людей) с одной из самых сильных и страшных антиутопий XX столетия «1984», принадлежащей перу Джорджа Оруэлла, на заре XXI века люди будут связывать с настоящим попсовым фарсом.

Не так давно одна из голландских телекомпаний запустила новое телевизионное действо из категории reality show, выбрав в качестве названия зловещее словосочетание Big Brother. Телеаттракцион состоял в том, что несколько человек помещались на некоторое время в помещение, нашпигованное скрытыми камерами, а почтенная публика наблюдала за поведением и перипетиями взаимоотношений между добровольно заточенными под бесстрастными камерами подопытными кроликами. Шоу пользовалось неслыханным успехом и очень быстро его вирусом заразились телекомпании многих стран мира.

В конце октября «большебратское» сумасшествие докатилось и до России, правда, его здешние организаторы и вдохновители из ТВ6 передачу нарекли «За



стеклом». И действительно, все, что творится в «квартирке», сооруженной в одном из помещений московской гостиницы «Россия», любопытные зеваки спокойно наблюдают через стекло у западного входа в отель. Телезрителям мини-отчеты о событиях по ту сторону стекла предлагаются три раза в сутки. Конечно, наиболее пикантные сюжеты приберегаются на ночной эфир.

Однако в самом привилегированном положении оказались сетяне, которые (если, конечно, захотят) могут в любой момент заглянуть в замочную скважину, ибо на сайте *zasteklom.tv6.ru* трансляция происходит непрерывно в формате RealVideo. Для этого требуется всего лишь наличие RealPlayer. Но не обольщайтесь, все не так уж и просто. Хотя, по заявлению технологического партнера проекта компании «МТУ-Информ», между гостиницей «Россия» и ее офисом круглосуточно работают два выделенных канала общей пропускной способностью 4 Mbps, а каждый из трех мощных видеосерверов способен обеспечить 10 тысяч пользователей, техника частенько просто не справляется с наплывом страждущих и жаждущих, поэтому добраться до вожделенных движущихся картинок ой как трудно.

Сейчас, когда пишутся эти строки, мой RealPlayer получил соответствующее задание и вернулся с малоприятным сообщением «Сервер уже достиг предела своих возможностей и не может обслужить большее количество потоков. Сделайте попытку позднее». ■

ВЕРХОВНЫЙ ПОНТИФИК ОБРАТИТСЯ К ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМ INTERNET



Канцелярия Папы Римского Иоанна Павла II не скрывает, что престарелый глава римской католической церкви в своей повседневной деятельности не использует последние достижения информационных технологий. До сих пор основным рабочим инструментом экзарха при подготовке речей и прочих документов служит самая обычная ручка.

Однако нельзя сказать, что Иоанн Павел II вовсе не придает значения важнейшей роли, которую цифровые технологии играют в современном мире. Очередным свидетельством тому должно стать ежегодное послание, которое будет опубликовано 24 января 2002 года. Его предполагаемое название говорит само за себя: «Интернет: новая трибуна для прославления Господа», а приурочено оно к так называемому Дню мирового общения, которое римская католическая церковь намеревается отметить 12 мая 2002 года. Однако послание будет обнародовано немного раньше с тем, чтобы священнослужители всего мира имели достаточно времени, дабы проникнуться мудрым словом Папы и достойно подготовиться к празднованию.

Надо сказать, что уже не в первый раз Папа посвящает послание ко Дню мирового общения информационным технологиям. Еще в 1990 году он призвал католиков к правильному пониманию места компьютеров в нашем обществе. Тогдашняя тема формулировалась так: «Христианское послание в компьютерной культуре».

Церковь себя отлично чувствует в киберпространстве. Поговаривали, что вскорости даже отпущение грехов можно будет получить через Internet. Однако мнение пресс-секретаря Папы архиепископа Джона П. Фоули (John P. Foley), являющегося по совместительству президентом Политического совета по социальным коммуникациям, было однозначным: «Исповеди в чатах или по электронной почте недопустимы, а отпущение грехов требует личной встречи кающегося грешника и священнослужителя». ■

ШКОЛА САНТА-КЛАУСОВ ЭПОХИ HI-TECH

Судя по предварительным опросам детей и подростков, самые желанные в нынешнем рождественском сезоне подарки относятся к категории электронных развлечений – от компьютерных и консольных игр до MP3-плейеров и DVD-дисков с популярными кинофильмами.



По этой причине руководство крупнейшей британской розничной сети магазинов Virgin Megastore приняло решение организовать для будущих исполнителей роли Санта-Клаусов, разносящих рождественские подарки, нечто вроде курсов повышения квалификации. Среди прочих сетевых информационных агентств на это обратила внимание и Ananova (*www.ananova.com/news/story/sm_441872.html*).

Какие же учебные курсы читаются в необычной школе?

Согласитесь, что потенциальный Дед Мороз должен уметь общаться с детворой на ее языке. Необходимые знания и навыки будут им получены в процессе интенсивного курса детского и молодежного сленга.

На лекциях и практических занятиях по новым цифровым технологиям «старички» знакомятся с тем, как работает MP3-плейер, осваивают нехитрые премудрости пользования DVD-проигрывателями, получают элементарные сведения о мобильных телефонах и аксессуарах к ним.

Настали такие времена, когда Санта-Клаус просто обязан уметь отличить Playstation 2 от GameBoy Advance. А уж если он перепутает Марио и, скажем, Рэймена, то вполне может нарваться на конфуз, когда современный ребенок, подкованный в видеоиграх, просто поднимет его на смех.

А чтобы дедушки чувствовали себя на равных с подростками, обожающими попсу MTV-шного толка, их накачивают новостями последних музыкальных хит-парадов и знакомят с биографиями молодежных поп-идолов вроде пресловутой Бритни Спирс или каких-нибудь Destiny's Child.

Среди обязательных практических занятий – просмотр блестящего анимационного фильма «Шрек» (см. рубрику «Видеотека»), так как DVD-диск с его записью находится среди лидеров предрождественского спроса. ■

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ПРОМЫШЛЕННЫЙ ДИЗАЙН ОТ ТЕМЫ ЛЕБЕДЕВА

Enfant terrible русскоязычной части Internet Тема Лебедев (*www.samiznaetekto.ru*) не так давно опять взбудоражил сетевую общественность. Прежде его студию (*www.design.ru*) знали как оплот Web-дизайна, однако исходя из последних пресс-релизов, можно сделать вывод, что у соратников Темы вырисовался новый профиль деятельности.

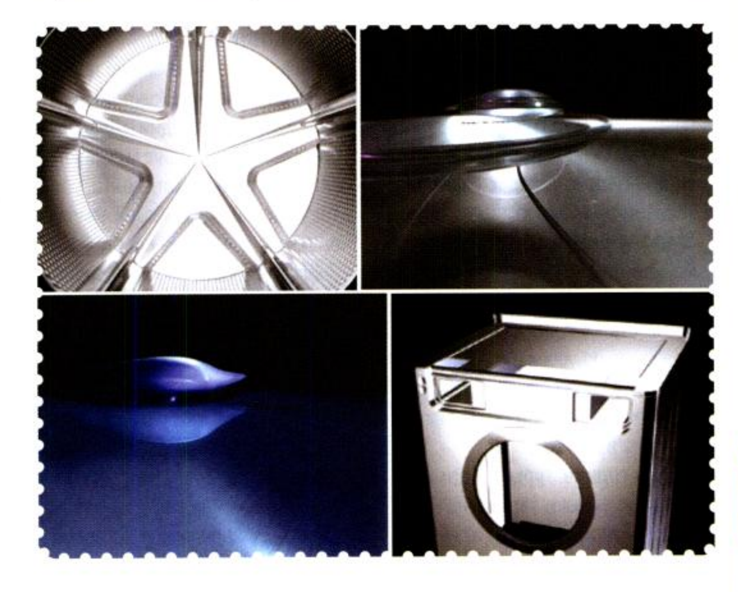
Они решили выйти на рынок не виртуального, а вполне реального промышленного дизайна. Надо сказать, что чтение упомянутых пресс-релизов – сплошное удовольствие. Это неудивительно, так как главным пиарщиком Design.ru служит еще один культовый персонаж РуНета – Николай Данилов aka Норвежский Лесной (*www.karabistr.ru/nl*).

Первым опытом в новой сфере стала разработка стиральной машины, названной ее создателями непонятным словом Lavatrix (*www.design.ru/id/lavatrix*). Среди нестандартных новшеств, предложенных в этой модели, – лазерный сканер, способный читать нашитые на объекты стирки бирки со специальными штрих-кодами, хранящими информацию о типе ткани и другие данные. Еще одно ноу-хау – отсутствие дверцы, вместо которой предусмотрено окно, открывающееся вниз от прикосновения к нему рукой. Кстати, стекла на окне тонированы, чтобы эстетов не коробил вид грязной пены. В машине концептуально не используются стиральные порошки – только жидкие моющие средства, которые заряжаются в специальные картриджи.

Второй проект – уникальные амебообразные часы Sexaginta. Позволю себе процитировать пиар Норвежского Лесного, все равно лучше не скажешь, зато вы насладитесь его великолепным стилем.

«Это часы, на которые можно смотреть часами. Если повесить их в офисе, никто не будет уходить домой, пока не отключат электричество. Sexaginta напоминает прилипшую к стене шестикилограммовую амебу, чья форма меняется в зависимости от того, который сейчас час. Часовой механизм вместе с каркасом стрелок спрятан в эластичную оболочку из техногеля. Короткая техногелевая ложноножка амебы отсчитывает часы. Длинная ложноножка следит за минутами.

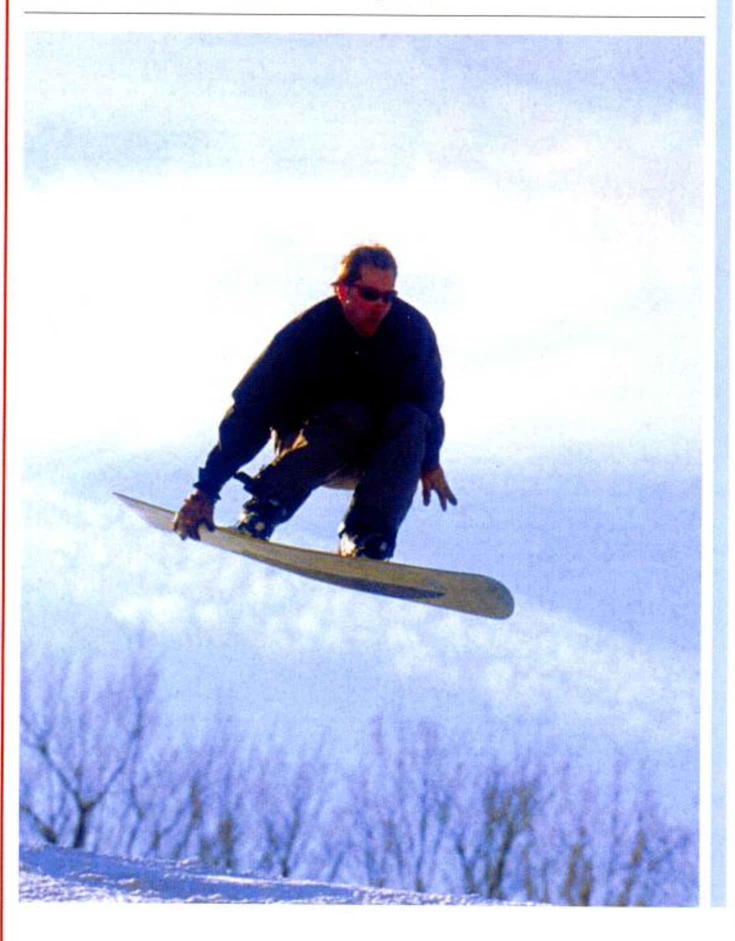
При первом включении Sexaginta достаточно установить время «на глазок». Хотя этого можно и не делать. В часы встроен приемник, настроенный на получение сигналов точного времени, передаваемых сетью радиовещательных станций «Маяк» в диапазонах ДВ, СВ, КВ и УКВ. Sexaginta считывает сигналы в наиболее четко принимаемом диапазоне и автоматически подправляет стрелки». ■



Снежные дорожки Всемирной Паутины

Александр Птица

Отдыхать наш народ любит, и не только летом. Благо, череда зимних праздников – от католического Рождества до Старого Нового года – позволяет многим выкроить из напряженного рабочего графика недельку-другую и «навострить лыжи» куда-нибудь на заснеженные трассы в Альпах, Карпатах или Татрах. Если же ваша натура не приемлет экстремальных удовольствий вроде сноуборда или фристайла, то и в этом случае на зимних курортах скучать не придется.



НА РОДИНЕ ДЕДА МОРОЗА

www.tournet.ru/finland-hiver.htm



Считается, что добрый старичок, известный всему миру под псевдонимами Санта-Клаус и Дед Мороз, родом из Лапландии. Поэтому в декабре в финскую глубинку начинается настоящее паломничество туристов. Главными центрами притяжения в эти дни становятся Сантапарк, Почтовое отделение Санта-Клауса и его мастерская, расположенные на самом Полярном круге. Список развлечений для любителей активного отдыха весьма разнообразен – прогулки на собачьих или оленьих упряжках, походы на снегоступах и зимняя рыбалка, сноуборд и мотосани. На страничках сайта «Финляндия. Отдых и путешествия» содержится практически вся информация, необходимая для принятия решения о проведении рождественских каникул в этой стране, – описания двух с половиной десятков зимних курортов, подробности о погодных условиях, отелях и музеях. Элегантный дизайн, удобная навигация и обилие отличных иллюстраций делают путешествие по сайту еще приятнее.

ЗИМНИЕ КУРОРТЫ ГЕРМАНИИ

www.favourite.ru/germ_ski/

Популярный герой книжного и телевизионного детективного сериала Александр Турецкий по долгу службы частенько наведывался в немецкий городок Гармиш-Партенкирхен. По местам «боевой славы» симпатичного «важняка» можете отправиться и вы. Добавим только, что это благословенное местечко принадлежит к числу лучших по уровню сервиса европейских горнолыжных курортов, включенных в престижный список «Лучшие в Альпах».

Новогодние туры в Гармиш предусматривают катание на горных и равнинных лыжах, коньках, санках, экскурсии по замкам короля Людвига II и прочие полезные для души и тела мероприятия. Сразу оговорюсь, что стоимость проживания в местных гостиницах (*www.favourite.ru/germ_ski/garmish/hotels*) довольно высока. Что поделаешь, элитное место – элитные цены.

На юго-востоке Баварии, всего в 20 км от легендарного австрийского Зальцбурга (родины великого Моцарта), расположен Берхтесгаден (*www.favourite.ru/germ_ski/bercht*), славящийся своими потрясающими по зрелищности пейзажами и хорошими климатическими условиями. В окрестностях озера Кенигзее сохранились многие редкие виды животных и птиц, и в 1978 году правительство Германии объявило эту местность Национальным парком.

ТИРОЛЬСКИЕ ПЕСНИ

www.austria-all.ru/neige.htm

Еще в детском возрасте после просмотра веселой австрийской музыкальной комедии «Двенадцать девушек и один мужчина», главную роль в которой играл трехкратный олимпийский чемпион по горнолыжному спорту Тони Зайлер, я просто влюбился в природу Тироля. Неудивительно, что эти края уже много лет притягивают настоящих ценителей зимнего отдыха.

Общая протяженность австрийских горнолыжных трасс, доступных туристам, составляет 22 тыс. километров. Жаждущих получить свою дозу адреналина во время спуска с живописных склонов доставят к точкам старта три с половиной тысячи подъемников. По вечерам уставшим покорителям крутых трасс открывают свои гостеприимные двери небольшие ресторанчики и хижины для отдыха с непременными музыкантами и приветливым персоналом.

В последние годы в Австрии все больше стали культивироваться сверхэкстремальные виды зимнего спорта – ледолазание, виндсерфинг на замерзших озерах, полеты на парапланах с пристегнутыми лыжами.



ЛУЧШИЕ В АЛЬПАХ
www.bestofthealps.com

Есть такое понятие «Лучший в Альпах». Всего одиннадцать курортов внесены в этот престижный список: Лех – *www.lech.at*, Кицбюэль – *www.kitzbuehel.com*, Санкт-Антон – *www.stantonamarlberg.com*, Зеефельд – *www.seefeld-tirol.com* (Австрия); Давос – *www.davos.ch*, Гриндельвальд – *www.grindelwald.ch*, Санкт-Мориц – *www.stmoritz.ch*, Церматт – *www.zermatt.ch* (Швейцария); Шамони – *www.chamonix.com* (Франция); Кортина д'Ампеццо – *www.cortina.dolomiti.org* (Италия) и Гармиш-Партенкирхен – *www.garmisch-partenkirchen.de* (Германия). Обратите внимание, что большинство из них в разные годы становились местом проведения зимних Олимпийских игр, а это, согласитесь, о чем-то говорит. Да и «сильные мира сего» не прочь расслабиться на лучших альпийских курортах. Достаточно вспомнить хотя бы о знаменитых давосских всемирных экономических форумах.

ИЗ КИЕВА – В АВСТРИЮ
www.trex.kiev.ua

Реальное путешествие в курортные зоны Австрии поможет совершить киевское туристическое агентство с кровожадным (а может, музыкальным?) названием T.Rex. Посещение его виртуального представительства во Всемирной Паутине вызвало у меня самые положительные эмоции. Будем надеяться, что сервис своим клиентам оно обеспечивает, по крайней мере, на столь же высоком уровне, каким отличаются дизайн и контент сайта.

Кроме всего прочего, здесь потенциальному туристу предоставляется возможность совершить виртуальный тур по стране, добираясь до описаний всех девяти федеральных земель Австрии методом «одного клика» по соответствующим зонам интерактивной карты.



ЛЫЖИ У ПЕЧКИ СТОЯТ, ГАСНЕТ ЗАКАТ ЗА ГОРОЙ...
www.dombai.ru

Уверен, что многие из читателей, не задумываясь, подхватят мотив и продолжат слова визборовского «Домбайского вальса», даже никогда в реальной жизни не побывав в Приэльбрусье. Домбай стал легендой еще в советские времена, да и нынче нисколько не потерял своей магнетической притягательности.

Персональный сайт Домбая привлекает не только светло-голубой горной цветовой гаммой, но



и большим количеством полезной информации. Новичка стопроцентно заинтересует материал об обучающей программе шестидневного катания с гидом, анализом технических ошибок и их исправлением. Предложена схема подъемников с краткими их описаниями. Весьма многолюден и форум, где «тигры снегов» делятся опытом и впечатлениями с зелеными новичками, только начавшими осваивать премудрости горных лыж. В разделе «Story» нашли свое место рассказы о веселых и смешных, опасных и страшных ситуациях, в которые довелось попадать приехавшим на отдых в Приэльбрусье.

СНЕГ.РУ



www.snow.ru

Крупнейший в РуНете портал, посвященный сноуборду. Команда, поддерживающая этот ресурс, ведет громаднейшую работу по мониторингу всех новостей по теме, появившихся как на отечественных, так и на западных сайтах, что мгновенно находит отображение на титульной странице портала. В рамках Snow.ru функционирует онлайновый магазин по продаже досок и снаряжения и аксессуаров от ведущих производителей. Изюминкой сайта я бы назвал раздел «Видео», где среди двух десятков впечатляющих роликов сыскался даже такой, где свое мастерство на «снежном скейте» демонстрирует самый знаменитый скейтбордист мира Тони Хоук.

ГОРНОЛЫЖНАЯ ШКОЛА ОЛЕНЕЙ

oleniski.kiev.ua

А знаете ли вы, что получить первые горнолыжные навыки и усовершенствовать технику катания можно, не выезжая из украинской столицы. В районе Протасова Яра есть одноименный горнолыжный комплекс, начавший свою работу в зимнем сезоне 1997–98 годов. Оно и стал тренировочной базой «Школы оленей». Судя по датам обновлений, сайт «Школы» активно работает только зимой, что вполне объяснимо.

Кстати, благодаря энтузиазму «оленей», у желающих приобщить своих детишек к занятиям горными лыжами отныне появился шанс, поскольку в «оленята» принимают даже дошкольников трех–семи лет. Школа активно поддерживает контакты с карпатским высокогорным курортом «Драгобрат», куда она периодически организует поездки. Кстати, по красоте пейзажей наши родимые Карпаты нисколько не уступают многим фешенебельным альпийским собратьям.

РОССИЙСКИЙ ГОРНОЛЫЖНЫЙ КЛУБ

www.rasc.ru

Аббревиатура RASC расшифровывается как Russian Alpine Ski Club, то есть Российский горнолыжный клуб. Внешними изысками ресурс не блещет. Все «скромненько, но со вкусом». Однако самое изысканное блюдо из всего меню, предложенного сайтом, это насыщенность информационного наполнения. Представление о его структуре вы получаете непосредственно из перечня разделов, среди которых «Люди», «Склоны», «Снаряжение», «Советы» и т. д. и т. п. Тема зимних курортов в разных странах освещена просто великолепно.

RASC серьезное внимание уделяет интерактивности и обратной связи с посетителями, посему на сервере предусмотрены все виды общения – форумы, чаты, списки рассылки. Это вполне естественно, ведь по определению любой клуб в первую очередь предназначен для общения людей с одинаковыми интересами. ■



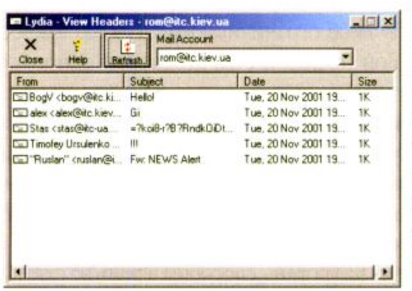
Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте www.itc.ua. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на ask@itc.ua, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

Существуют ли утилиты, определяющие размер электронного письма непосредственно на сервере, без загрузки его на компьютер?

Сергей, Харьков

Такой возможностью обладают некоторые программы для проверки почты – так называемые почтовые агенты. В качестве примера можно привести условно-бесплатную утилиту Lydia 3.31 (*tucows.online.ru/preview/194154.html*).

Отображение информации о сообщениях (в том числе и размера) без загрузки их самих можно организовать и в некоторых почтовых клиентах, в частности The Bat и MS Outlook 2002 (из состава Office XP). В последнем для этого необходимо открыть меню *Сервис*, выбрать в нем пункт *Параметры отправки и получения* и подпункт *Определить группы отправки и получения*. В открывшемся окне выбираем нужную учетную запись и нажимаем кнопку *Изменить*. Далее устанавливаем радиокнопку в положение *Загрузить только описание сообщения*. При желании можно задать режим предварительного просмотра параметров только для больших сообщений, а маленькие загружать сразу. Для этого радиокнопку переключаем в положение *Загрузить сообщение целиком, включая вложение*, ниже устанавливаем флажок *Загрузить только описание, если размер сообщения превышает...* и на счетчике выставляем минимальный размер письма, которое можно загружать только по вашему прямому указанию. ■



Можно ли удалить Internet Explorer из Windows?

Евгений, Львов

Стандартными средствами Windows – нельзя, но с помощью специальных инструментов – можно. Для такого «хирургического вмешательства» понадобится одна из многочисленных программ тонкой настройки Windows. Для Windows 9x/Me мы в редакции используем 98lite (*www.98lite.net/98lite.html*), после запуска которой многие «неудаляемые» компоненты системы становятся доступными для выбора в окне *Установка и удаление программ* на вкладке *Установка Windows*. Чтобы убрать из системы Internet Explorer, нужно выделить пункт *Internet Tools*, нажать на кнопку *Состав* и сбросить флажок *Internet Explorer*. ■

Демиургам можно все



Олег Данилов

Похоже, компания Nival твердо решила каждый свой проект превращать в эксперимент по смешению жанров. Стратегия реального времени и ролевая игра, RPG и симулятор cover action, и вот теперь москвичи замахнулись на святое... Последняя игра студии – «Демиурги» – не что иное, как гремучая смесь демократических Heroes of Might & Magic с элитарной Magic: the Gathering. Что же получились в итоге?

Скажу честно, к играм Nival у меня отношение особое. До сих пор ни один проект этой студии не прошел лично для меня незамеченным. Каждая новая игра затягивала не на шутку – выдергивая целые недели жизни, лишая сна и свободного времени. «Демиурги» не стали исключением. Безусловно, это одна из лучших игр года, и даже некоторые досадные недоработки не портят прекрасного впечатления от проекта.

Раз в несколько тысяч лет на планету Лордов приходит Время Перемен. Время, когда открывается доступ к затерянному в отдаленном горном массиве Храму Времени, где обитает почти бессмертный Белый Лорд. Правители всех четырех рас планеты, все остальное время живущие в согласии друг с другом, начинают беспощадную войну за право войти в Храм и занять место предыдущего Властелина Времени. Именно вам, управляя объединенными войсками Жизни и Движения или Хаоса и Синтеза, предстоит войти в Храм Времени и сразиться за право стать новым Белым Лордом. Такова краткая предыстория игры. Пора вступать в бой.

Итак, в «Демиургах» две составляющие: стратегическая – игра на глобальной карте, внешне до боли напоминающая незабвенных «Героев», и боевая – не что иное, как упрощенная и несколько видоизмененная Magic: the Gathering (M:tG или MTG). И если со стратегической частью разберется практически каждый любитель пошаговых стратегий, то боевая потребует более пристального внимания и хотя бы элементарных познаний в коллекционных настольных карточных играх.

Честно говоря, описывая боевую часть «Демиургов», меня так и тянет перейти на специфический сленг MTG, более того, я часто ловил себя на том, что перевожу русские наименования заклинаний, фаз боя и состояний существ на привычные карточные – Tap, Untap, Upkeep, Enchant, Direct Damage, Summon Sickness, Mana Burn и т. д. Боюсь, что применение их в данной статье недопустимо, но, тем не менее, называть набор заклинаний героя более привычным словом «колода», надеюсь, мне никто не запретит.

Итак, выбрав сторону, за которую вы будете сражаться (в режиме кампаний – это две дружественные расы, в одиночных миссиях – одна), вы тем самым выбираете и набор карт (заклинаний), и тактику, согласно которой будете проводить дуэли. К сожалению, многоцветные колоды, в отличие от MTG, здесь запрещены, вследствие чего и отменен один из цветов – белый, основное достоинство которого как раз защита от заклинаний определенного цвета. Дуэль в «Демиургах», как и в MTG, – это поединок двух магов, вызывающих себе на помощь различные существа или использующих разнообразные заклинания – усиливающие своих «воинов», ослабляющие существа противника, наносящие прямой урон оппоненту либо ограничивающие его возможности. Бой продолжается до смерти одного из магов в том случае, если количество его жизненных пунктов упадет до нуля. Урон противнику могут нанести вызванные существа или примененные заклинания, сами маги в бой не вступают, хотя некоторые специальные способности, приобретенные ими при переходе с уровня на уровень, способны влиять на схватку.

Итак, мы имеем четыре расы (аналог цветов в MTG), каждая со своими преимуществами и недостатками. Перечислим их.

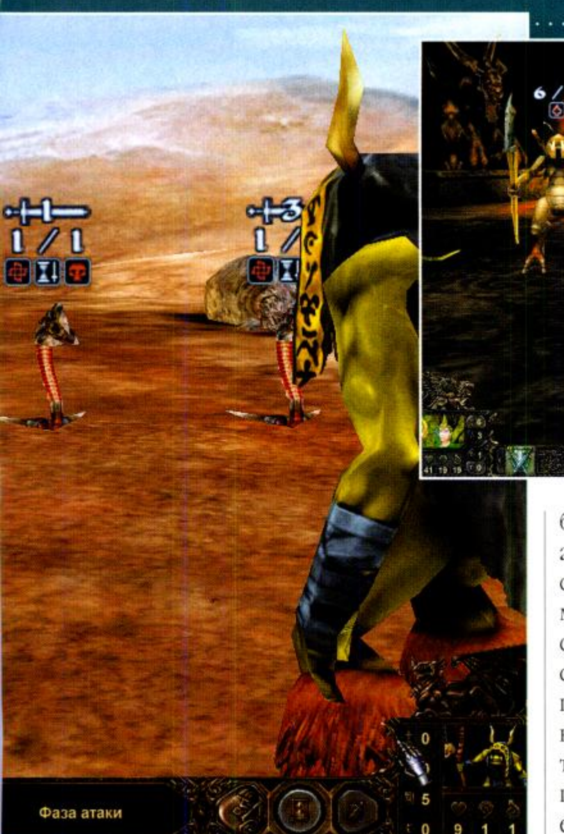
Хаоты (красный эфир Хаоса) – раса, отдающая предпочтение грубой силе своих существ и заклинаний, наносящих прямой урон противнику или его существам. Их предпочтения – крысы, волки, орки и кобольты, силы огня, молний, лавы и урагана.

Кинеты (синий эфир Движения) – прославившаяся своими знаниями и хитростью раса. Они предпочитают контролировать ход сражения, ставя противника в неудобное, невыгодное для него положение. Их существа преимущественно летающие – авиаки, драконы, стены стихий, элементали, основные силы – вода, ветер, бураны и наводнения.

Виталы (зеленый эфир Жизненной силы) – раса, живущая в единстве с при-







родой, в совершенстве познавшая тайны жизни и опирающаяся на лесных существ, мирных, но неудержимых в бою. Змеи, клещи, пчелы, мантисы и злобоглазы – вот существа Виталов, силы, стоящие за этой расой, – жизнь и смерть.

Синтеты (черный эфир Синтеза) – смело экспериментирующая в попытках совместить живую плоть и механические устройства раса, искусные механики и ученые. Большинство существ Синтетов – механизированные: механические черви, колесники, потрошители и т. д. Специализация данной расы – границы живого и неживого, реальность и иллюзия, потоки времени и информации.

Именно из вышеперечисленных особенностей и складывается тактика боев каждой из рас, и она действительно до боли похожа на тактику соответствующих цветов в MTG. Direct damage красных против тотального контроля синих, некромантия черных против групповых штурмов зеленых. Откровенно слабых цветов в «Демиургах» нет, на каждую, даже очень хитрую и сильную, колоду в другом цвете обязательно найдется адекватный ответ, главное понять тактику противника и выстроить в соответствии с ней свою. Конечно, в отсутствие многоцветных колод всегда найдется колода, которая выиграет у другой, даже более сильной, но с этим, как и в MTG, ничего не поделать. Впрочем, выиграть у Властителя Синтетов в финальной битве мне, используя различные варианты зеленого, не удалось. Возможно, я чего-то не понял, но Синтеты на самом деле очень сильны, особенно на высоких уровнях колод.

Интересно в «Демиургах» решена проблема редких и уникальных карт. Если в MTG они действительно попадаются очень редко, а по отдельности могут стоить до нескольких десятков долларов, то здесь сильные заклинания будут доступны вам только при апгрейде соответствующих строений, который потребует весьма существенного количества ресурсов. Более того, такие заклинания и стоят соответствующе, да к тому же требуют при использовании дорогих рун, которые тоже надо покупать. Именно для этого и нужна стратегическая карта – сбор ресурсов, захват и апгрейд строений, поиск артефактов, применяемых в бою, и т. д.

Еще одна интересная находка – «лечение» извечной проблемы MTG, возможного отсутствия маны на протяжении всей дуэли. В «Демиургах» новые источники (каналы) маны появляются автоматически на определенных ходах, так что победа зависит только от правильного подбора карт и стратегии дуэли.

Всего же в игре более 300 заклинаний (примерно по 75 на каждую расу), включая призываемых существ (120 уникальных созданий), чары (долговременное волшебство) и колдовство (магия мгновенного действия). К сожалению, в отличие от MTG, во время хода противника и в фазе защиты вы можете применить очень немного заклинаний, что, конечно, снижает число тактических приемов. В общем же, дуэльная часть «Демиургов» больше всего напоминает «Портал», сет MTG для начинающих игроков, но, возможно, это и к лучшему, ведь геймеров с опытом игры в настольные карточные игры у нас в стране не так уже и много.

Визуально «Демиурги» очень хороши. Отлично проработанные модели героев и созданий, яркие заклинания, сочные краски на детальных глобальных картах – придраться просто не к чему. Впрочем, в игре есть множество мелких недоработок, и хотя они не портят общего впечатления, упомянуть о них стоит, ведь так хочется, чтобы в великолепной игре все было сделано на пять с плюсом.

Во-первых и, наверное, в главнейших, в «Демиургах», несмотря на двухуровневый бета-тестинг, осталось достаточно много ошибок. Конечно, если сравнивать с предыдущим продуктом Nival «Проклятыми Землями» багов стало на порядок меньше, тем не менее, они есть, в том числе и несколько фатальных.

Во-вторых, и опять-таки главных, кампании в «Демиургах» очень короткие – по 7 миссий в каждой плюс финальная дуэль, да и карт отдельных миссий не очень много. К тому же вместе с игрой не поставляется редактор карт, а именно благодаря инструментарию и любви геймеров к созданию собственных миссий те же «Герои» стали такими популярными.

В-третьих, уровень игры компьютерных противников не очень высок, порой они допускают непростительные ошибки. На высоких уровнях сложности компьютер начинает нахально «мошенничать», что тоже неприятно. Казалось бы, в чем проблема – играйте по сети с реальными людьми, ан нет, в многопользовательском режиме доступны только отдельные дуэли, которые при малом количестве заклинаний очень скоро приедаются. Мультиплейер же на глобальной карте будет реализован в виде отдельного дополнения.

Хотя чем черт не шутит, вдруг в Nival решат сделать настоящее, полноценное дополнение, с новыми заклинаниями, картами, стратегическим многопользовательским режимом. Будем надеяться. ■

«ДЕМИУРГИ»
Разработчик Nival Interactive
Издатель «1С»
Жанр стратегия с элементами карточной игры
Web-сайт www.etherlords.com



- ☺ Оригинальное сочетание классической пошаговой стратегии и логической карточной игры
- ☺ Затягивающий геймплей
- ☺ Неплохой баланс
- ☺ Великолепная графика
- ☹ Некоторое количество ошибок
- ☹ Малое число миссий

Колдовство, проверенное временем

Сергей Светличный



Про Wizardry можно рассуждать бесконечно. По большому счету, это уже не игра – это целая эпоха. Эпоха, которая ушла и, к сожалению, вряд ли вернется. Сейчас в моде другие ролевые игры – они не лучше и не хуже, они другие. И вот, бывает, играешь во что-то современное, и вроде бы все в порядке – и мир огромный, и ролевая составляющая хорошо продумана, и то есть, и это сделали... а все-таки чего-то не хватает. И в такие моменты понимаешь, что люди, которые до сих пор играют в вышедшую в незапамятные времена Wizardry 7, в чем-то правы.

Ладно, вернемся к теме разговора. Итак, восьмая часть сериала, который, казалось, давным-давно завершился, наконец появилась. Ура? Ура. Опасения по поводу того, что прошлогодняя Wizards & Warriors окажется последней «настоящей Wizardry», к счастью, не оправдались. Да, отличия есть, да, они могут понравиться не всем, но в целом Wizardry 8 – это все та же Wizardry. Итак, с главным разобрались, можно переходить к частностям.

Для разминки начнем с чего-нибудь несущественного – например, с графики. Предупреждаю сразу, впечатление она может произвести двоякое – все зависит от того, к каким играм вы привыкли. Если к шутерам а-ля Max Payne, то мой вам совет – лучше даже не думайте о покупке Wizardry 8, потому что никакого сравнения с современными «стрелялками» она не выдерживает. Но вот если «Колдовство № 8» сравнить с другими «ролевушками», например с Arcanum... Комментарии, как говорится, излишни – поклонник RPG будет просто потрясен, ведь все ролевые игры по сию пору – либо плоские, либо же выполнены на трехмерных «движках» уровня Duke Nukem 3D.

Сюжет в «Колдовстве» сделан достаточно гибким для того, чтобы игра была максимально нелинейной – то есть он есть, он связывает некие ключевые моменты единой линией, однако вы вполне можете забыть о том, что от вас требуется по сюжету, и пойти в «вольный поиск» приключений на свою голову. Если в двух словах, то ваш космический корабль терпит крушение на одной планете под названием Доминус (да-да, вы не ослышались – именно космический корабль, мир в Wizardry очень самобытен, и в нем органично уживаются такие, казалось бы, несовместимые вещи, как звездолеты и мечи), и вы выясняете, что на Доминусе объявился некий Чернокнижник, который желает прибрать его к своим рукам. Для того чтобы с ним справиться, нужно найти утерянные давным-давно могущественные артефакты... в общем, если не принимать во внимание отдельные проявления хай-тека (вроде компьютеров в средневековых замках), все оказывается достаточно традиционно.

Мир в Wizardry огромный и густо населенный – в игре наличествует около десятка разных рас (подчас весьма причудливых), причем о «мире во всем мире» можно только мечтать. Безобидных тринни, живущих на деревьях, пытаются извести под ноль крысолюды, воинственные «носороги» анпани борются за власть над миром с весьма неприятными на вид высокоинтеллектуальными тиренгами, злобные рогатые рапаксы воюют против всех... пожалуй, только люди (хайгарди) да миролюбивые технари мууки (выглядящие, кстати, как точная копия Чубакки из «Звездных войн») стараются ни с кем не конфликтовать без особой необходимости. Естественно, что жить в мире и согласии со всеми вам не удастся – так что выбирайте, кто вам больше по душе, а с кем вы будете «на ножах».







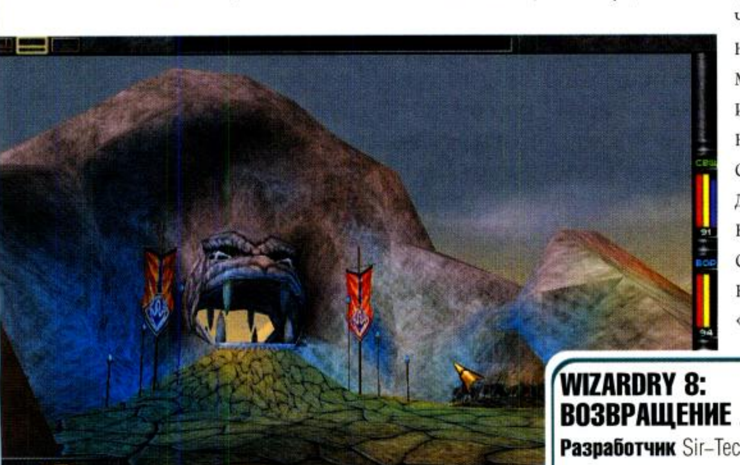
Что меня поразило в Wizardry 8 больше всего, так это, пожалуй, система диалогов с NPC. Здесь общение с компьютерными персонажами не сводится к простому перебору заранее заданных фраз – мне кажется, это первая игра, в которой разработчикам удалось создать впечатление именно «диалога». Думаю, об этом стоит рассказать поподробнее. Общение происходит следующим образом: ваш собеседник говорит какую-то фразу, и если в ней встречается ключевое слово, оно заносится в список. Теперь вы можете выбрать его и нажать одну из клавиш – «Расскажи о...» или «Где находится...». Но тут есть один нюанс – в список заносятся не все слова (насколько я понял, туда попадают только имена собственные). Так что придется вам волей-неволей внимательно вслушиваться в то, что говорят NPC, и если они упомянут что-то, что покажется интересным, не поленитесь вручную набрать это слово в специальной строке ввода и переспросить, что они имели в виду. Помнится, в W&W было нечто очень похожее, однако там потребность в строке ввода возникала буквально пару-тройку раз за всю игру, здесь же вы ею будете пользоваться постоянно. Конечно, в опциях игры есть переключатель «упрощенные диалоги с NPC», но лично мне это кажется просто кощунством.

Статья уже подходит к концу, а я еще ни слова не сказал о партии и «прокачке» персонажей. Итак, игрок может создать отряд из шести... чуть не написал – «человек», что было бы, разумеется, неправильно, ведь кроме людей, в Wizardry доступны еще 11 других рас. В общем, отряд из шести «приключенцев», к которому по ходу дела могут присоединиться еще до двух NPC. Только будьте готовы к тому, что в определенные места наемники идти не захотят и попросту покинут партию (правда, потом их всегда можно будет «нанять» заново).

Сюжет в «Колдовстве» сделан достаточно гибким для того, чтобы игра была максимально нелинейной, – то есть он есть, он связывает некие ключевые моменты единой линией, однако вы вполне можете забыть о том, что от вас требуется по сюжету, и пойти в «вольный поиск» приключений на свою голову.

Специализация персонажей в Wizardry 8 – это тема, достойная отдельной статьи. Боец, самурай, ниндзя, монах, лорд, бард, валькирия, механик, следопыт, вор, священник, маг, алхимик, псионик... Словом, профессий столько, что создать сбалансированную партию с первого раза сможет, пожалуй, лишь тот, кто играл в предыдущие части Wizardry. К сожалению, здесь же имеется и самый серьезный недостаток игры, который не преминет отметить любой фанат сериала, – в восьмом «Колдовстве» смена профессии, которая в предыдущих частях была одним из основных достоинств системы «прокачки» характеристик, потеряла всякий смысл. Дело в том, что, начиная с определенного уровня, развитие персонажа резко замедляется. Раньше решением проблемы была именно смена профессии – в результате такой процедуры персонаж терял некоторую часть своих старых умений, зато начинал быстро набирать опыт в новой специализации. Естественно, основные характеристики (сила, интеллект, ловкость и т. д.) при этом улучшались по-прежнему медленно, однако второстепенные навыки, получаемые с новой профессией, развивались стремительно, особенно поначалу. Да и часть умений, оставшихся от первоначальной профессии, также можно было использовать. Теперь же при «переключении», скажем, следопыта десятого уровня (чтобы достичь одиннадцатого, ему понадобится, допустим, 400 тыс. очков) на ниндзю первого уровня для получения второго он должен будет набрать не 1 тыс., а... те же самые 400 тыс. очков. При этом он утратит большую часть своих «следопытовских» навыков, так что никакого смысла в переключении профессий больше нет. Мягко говоря, обидно. Но это, на мой взгляд, единственный недостаток игры, который на увлекательности игрового процесса практически не сказывается.

По поводу этой самой увлекательности могу сказать только одно – затягивает неимоверно. На ум приходит строка из песни группы «Пикник»: «Мы нашли себе дело на целую ночь». Только дело это – не то, что вы подумали, а Wizardry 8. Это первая игра, за которой я просидел 17 часов подряд, – сев за компьютер в 11 утра, я встал из-за него... в 4 утра следующего дня. Вот так вот. Выводы насчет играбельности делайте сами. ■



WIZARDRY 8: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Разработчик Sir–Tech Canada

Локализация и издание в СНГ «Бука»

Жанр «классическая» RPG

Web-сайт www.wizardry8.com





- ☺ **Большой интересный мир**
- ☺ **Великолепная система диалогов с NPC**
- ☺ **Детально проработанная система характеристик персонажей**
- ☹ **Смена профессии не имеет практически никакого смысла**

ДоГоняя СамоГонки

Александр Птица

Что ни говорите, а более самобытных разработчиков, чем КаДавры, в России просто не сыщется. Можно до одури спорить о достоинствах и недостатках их проектов, но в оригинальности игровых идей и их воплощения, в блестящей проработке игровых миров и в удивительной способности разбивать играющее сообщество на два совершенно антагонистических лагеря им не откажешь. Так было с «Вангерами», так, скорее всего, произойдет с новорожденными «СамоГонками». Не зря на коробке с игрой большими буквами начертано «Для тех, кто доГоняет».

ДоГнавшие влюбятся в крышесрывающие СамоГоночные трассы на крохотных планетках-спутниках СамоГа, наперебой будут спорить о боевых качествах заклинаний передних и задних колес Мехосов, а оппоненты, ухмыляясь, покрутят у виска пальцем, подразумевая, что и КаДавры безумцы, и у тех, кто увлекается их творениями, тоже «не все дома». А что, собственно, в этом плохого? Я изложу свою точку зрения как персона, примкнувшая к лагерю «доГнавших».

Безумие СамоГонок многослойно и противоречиво. И начинается оно еще до погружения в игровой мир. Скажите на милость, вы когда-нибудь видели аркадную гонку с предысторией, которая с трудом разместилась на шестидесяти страницах 128-страничного мануала? Кстати, этот документ можно смело причислить к отдельному бонусу, слава разработчикам, что они не забыли о пользователях «экономичных» версий и положили на диск его электронную версию в формате .pdf. Эпический Техноапокриф о борьбе отважных СамоГцев под предводительством доблестного Арка-на против нового порядка, который в лице Дизельного Мутанта и ЭлектроЗомби принесла на их планету КАЛиЮГА, – чтиво для вдумчивого изучения всеми, кто вознамерится одержать победу на 29 СамоГонных трассах шести крохотных планеток-спутников СамоГа и с честью выдержать дуэли один на один с жуткими боссами–приспешниками КАЛиЮГИ.

На первый взгляд незамысловатый клон из бесконечного ряда микромашинок a la Mario Kart или Wacky Racers для младшего школьного возраста на самом деле оборачивается очень непростой в освоении и совершенно «недетской» по геймплею игрой. Ситуация на трассе в процессе гонки меняется с неописуемой скоростью. Этому способствуют ловушки и препятствия на самой трассе, а также враждебные действия оппонентов, а точнее, применение ими заклинаний, существенно влияющие на расстановку сил.

Поначалу «въезд» во все это безобразие оборачивается весьма сложной задачей, и с губ всякий раз так и норовят сорваться слова, недопустимые в пристойном обществе. Но по завершении этапа первоначального накопления навыков просто-напросто «садишься на иглу», преподнесенную услужливыми КаДаврами, и день без СамоГонок считаешь вычеркнутым из жизни.

Лица, предрасположенные к неумеренному потреблению СамоГонок (вроде меня), предпочитают уход от серых унылых тонов ежедневного рутинного бытия в буйное многоцветье околоСамоГских миров, не уступающих по насыщенности и невероятности сочетаний разных оттенков таким отрадам для глаз, как Sacrifice или Giants. Музыка, сопровождающая весь визуальный фейерверк, достойна, на мой взгляд, издания на отдельном audio-CD.



Говорят, что светлые джедаи протирают СамоГской водой линзы своих лазерных мечей. Рискну предположить, что и художники, и дизайнеры из команды КаДавров не понаслышке знают о ее уникальных свойствах. Иначе как бы могла родиться идея пошаговой (!) гонки, казалось бы, противоречащая самому смыслу катания наперегонки. Тем не менее она весьма недурственно воплощена в игре, причем сразу в нескольких модификациях – от стратегического планирования поведения Мехоса на трассе в однопользовательском варианте до одновременного и поочередного Хот-Сита в мультиплейере. Как оказалось, пошаговые СамоГонки захватывают куда сильнее, чем риал-таймовые аркадные.

Не подумайте, что я буду петь сплошные дифирамбы. Недостатки есть и немало. Когда Мехосы идут плотной группой, то наблюдается не только вполне естественное в этих условиях «подтормаживание движка», но к тому же у игрока напрочь пропадает чувство ориентации, так необходимое для победы на трассе. При этом свою ложку дегтя подсовывает своенравная камера, выбирающая, как назло, самый неподходящий ракурс. Не всегда честно играют компьютерные соперники, а в дуэлях с Боссами победить невероятно трудно.

Но разве потребители реальной самогонки замечают, что она горькая? Они ее просто пьют! Так и славное племя ДоГнавших просто получает удовольствие от нестандартной, красивой и увлекательной игры. ■

ГЛОССАРИЙ

КаДавры – калининградская студия разработчиков K-D Lab;
KranK – главный КаДавр Андрей Кузьмин;
СамоГ – планета в самом центре космоса, расположенная в той самой точке, где когда-то случился Большой Взрыв и родилась Вселенная;
СамоГская Вода – одичавшие потомки Предтеч, которые вылезают на поверхность и пытаются войти в контакт;
Мехос – экипаж, снаряженный для добычи СамоГской Воды;
КАЛиЮГА – Конфедерация Алгоритмических Локомотивов и Юмных (Юродивых) Артефактов;
Ар-к-ан – красный десантехник, центральная фигура в эпическом СамоГском Сопротивлении.

При составлении ГлосСария использован «Путеводитель по СамоГу и его окрестностям».

САМОГОНКИ
Разработчик K-D Lab
Издатель «1С»
Жанр аркадные пошаговые гонки
Web-сайт www.samogonki.ru



- ☺ Фирменный КаДавровский стеб
- ☺ Сверхдетально проработанная игровая вселенная
- ☺ Уникальные для гонок пошаговые режимы
- ☹ Не всегда удачное положение камеры
- ☹ Проблемы с игровым балансом


АВТО МИР
АВТО МИР
2002
Автокаталог
Все весенние премьеры 2002 года
Советы, цены и таблицы более чем 1300 автомобилей
От Alfa до VW:
автомобилей
Автопром в Ру
В продаже
с 17 ноября

Минус драконы

Андрей Грабельников

Хороших ролевых игр мало, страшно далеки они от народа – миром правят Diablo и доллар. Последняя надежда игроков – D&D – умирает последней. И в этом ей изо всех сил помогает следующая, предельно упрощенная, редакция 3rd D&D rules. Первая компьютерная RPG по новым правилам – Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor – может стать той самой соломинкой, которая переломит и без того слабую спину AD&D.

Вообще, ажиотаж, сопутствующий обновлению редакции, – колоссальный. Люди, привыкшие на досуге бросать шестигранные кубики, с выражением счастья на лицах скупают любой, имеющий отношение к новому своду правил, товар. Вся эта суета способствовала тому, что нынче именно PoR венчает список самых продаваемых игр, столкнув с пьедестала непотопляемых Sims и Diablo II.

Смена правил для любящего ролевые (настольные или компьютерные) игры человека подобна небольшой революции. Последующие поколения вряд ли узнают, почему, собственно, маг не мог надеть full plate armor, и вообще, кто он такой и чем отличается от sorceress. В третьей редакции все по-другому. Лучше или хуже? Проще! Но об этом чуть позже.

Начнем с того, что Stormfront Studios не побоялась выпустить еще сырой продукт, весьма схожий по качеству с какой-нибудь pre-alpha-версией. Капризная PoR может вообще не запуститься на вашем компьютере – проблемы начнутся уже при инсталляции. После того как ее наконец успешно установят, игра периодически вместо себя самой будет являть вашему взору рабочий стол Windows. В зависимости от знака зодиака и текущей фазы луны это происходит с разной частотой. В конце концов, своими багами злонравная RPG способна доконать самых упорных и терпеливых игроков – например, в определенный момент игра может перестать сохраняться. Pool of Radiance продолжает строить козни даже на смертном одре и при удалении способна прихватить с собой еще и кусочек вашей ОС. Пожалуй, это самая «сырая» игра из всех, вышедших в последнее время.

Но все же PoR интересна прежде всего своей ролевой «начинкой». Все остальное, к примеру графика и сюжет, отходит на второй план при наличии новой игровой механики, на которой будут основываться многие RPG.

Увиденное мною в игре можно охарактеризовать слоганом: «D&D идут в широкие и народные». По пути Icewind Dale и Diablo. Начнем хотя бы с генерации персонажа. В приличных RPG не предлагают воспользоваться заранее сгенерированными персонажами или не делают это столь явно – моветон. Впрочем, самостоятельную генерацию никто не отменял. Из подручных материалов необходимо изготовить себе сразу четырех (можно и меньше) персонажей. Еще двое напарников присоединятся к вам по дороге.

Как вы знаете, в серьезных RPG можно проводить часы, не покидая экрана генерации персонажа. К примеру, меню Baldur's Gate II с кнопочкой re-roll можно выпускать в виде отдельной игры в качестве конкурента покемонам. Никакого re-roll в PoR найдено не было. Всем и каждому отводится ровно 25 очков на основные, неизменные, характеристики. Вообще же, генерация героев немногим сложнее, чем в том же Diablo. Никаких kits и уж тем более начисления очков на уровень владения тем или иным типом оружия – отныне в зависимости от основных характеристик и класса персонаж сильнее либо в рукопашном, либо в дистанционном бою. Даже и не вспоминайте о том, что когда-то ваши герои владели булавой лучше, чем мечом. Кроме того, сняты нижние ограничения на количество очков и вообще все расовые барьеры при выборе класса. Станьте хоть интеллигентным полуорком-паладином и распугивайте окружающих полным отсутствием харизмы, мудрости и интеллекта. Теперь можно все!

К нынешнему составу рас и классов нас пытались приучить еще в BGII. В новых правилах окончательно искоренены gnome, им на смену, стуча сапожищами, пришли полуорки. На свалку отправлены профессии бардов, друидов и магов-специалистов. Последние заменены sorceress (колдунами), не требующими предварительной зубрежки заклинаний. Что имеют, то и используют – без выкрутасов. Так оно проще и понятней.

А то вдруг игрок увидит все эти



алебарды, диких магов (Wild Mage) и уменьшающийся Armor-класс, испугается и побежит обменивать нашу RPG на Sims. Да, вы не ослышались! Из-за ликвидации в новых правилах такого понятия, как THAC0, Armor-класс теперь ползет вверх. Совсем как в Diablo. На этом, конечно, упрощения и усреднения не оканчиваются. При получении уровня вам даруется одно очко, которое вы вольны потратить на развитие класса, – допустим, стать клериком не первого, а второго уровня. Все остальные, связанные с уровнем, характеристики улучшатся без вашего участия. Предельно демократичные правила позволяют потратить очко и на развитие другой профессии. Опять-таки без всяких ограничений. В случае с интеллигентным полуорком-паладином это означает, что теперь он может стать еще и колдуном или, если вам угодно, клериком. Показательна также отмена неприкосновенности базовых характеристик – через каждые три уровня вам предлагают увеличить любую из них на одно очко.



Изрядно растормошив и поставив с ног на голову старый добротный ролевой механизм, новая редакция взамен потчует нас всяким feats. Кажется, эти характеристики в Fallout назывались perks. Очевидно, вы догадываетесь, что в нашем случае никто вам не разрешит их выбирать или повышать.

Справедливости ради отмечу, что вышеприведенная экзекуция относится исключительно к ролевой системе, а сама PoR могла оказаться отличной RPG и получить знак «Игра номера» от нашего журнала. Не станете же вы ругать Diablo за то, что она проста, как RPG.

Руины Мифа Драннора, где, согласно сюжету, вам придется искоренять очередное зло, на самом деле вовсе даже не живописные развалины, а настоящая бездна, изрытая ходами, образующими нескончаемые подземелья. Мория, если хотите! В отличие от весьма схожего Icewind Dale, баловавшего нас частой сменой обстановки, PoR почти полностью состоит из череды однообразных угрюмых подземных залов и коридоров, изобилующих, в свою очередь, множеством застенков, комнатушек и подвальчиков. Игра почти сразу же, после небольшого наземного уровня, негостеприимно кидает вас в огромный сырой каземат. Вам вспомнилась канализация под Курастом из Diablo II? Ну что вы, это же песочница для детей, местный первый подземный уровень больше, как минимум, в семь-восемь раз. Самое страшное, что вам, наверняка, предстоит обойти его полностью и простучать все подозрительные стены.

Ключи – настоящий бич PoR, подземелья, из которых состоит игра, просто изобилуют дверьми, «требующими», к примеру, именно Key of Deaths. В такой ситуации бессилен и самый великий вор. Приходится бегать, высунув язык, и искать ключ, опасаясь пропустить еще что-нибудь важное. Заветный Key of Deaths, как правило, преспокойно лежит в совершенно неприметной комнатушке в противоположном углу подземелья. Настоящая квинтэссенция dungeon crawl – никаких диалогов, дипломатии и прогулок на свежем воздухе. Есть только вы и ключи, между вами толпы монстров и ларцы с вещами. И все это в огромных дозах!

Сражаться в PoR придется очень и очень часто – всегда. При контакте с противником игра переключается в пофазный режим. Получаются те же ходы, но ограниченные по времени. Я до сих пор не знаю ни одной игры, где эта система пришлась бы ко двору. PoR не исключение. Увеличьте до максимума отведенное на фазу количество времени, и вы получите обычный походовый режим. Так биться намного сподручнее. У потасовок появляется уже подзабытая тактическая глубина, особенно, когда spellbook вашего колдуна становится потолще. Подводная часть D&D-системы по-прежнему сложна и работает по непонятным обычному игроку законам. Получать уровни и одевать героев все еще приятно, учитывая невероятную захламленность вещами здешних подвалов. Вот она соль RPG нового поколения.

Однако когда вам приходится сражаться с ватагой крайне медлительных мертвецов, хочется плюнуть на тактику и перейти в реальное время. Шмотки быстро забивают рюкзак, а деньги просто не на что потратить. Стычки окончательно приедаются, когда из-за поворота выруливает сотая по счету пятерка зомби, родных братьев которых вы убивали на протяжении всего прошлого часа. Долго играть в PoR решительно невозможно.

Должную атмосферу в бесконечных подземных лазах эффектно создают графика и звук. Палитра казематов упорно напоминает о том, что вы, кажется, уже бывали здесь годков эдак шесть назад, но ракурс был немного другой и называлось все это Quake. Те же безысходные оттенки серого и коричневого. Правда, заклинания в игре сделаны очень добротно, но это ее не спасает. Непрерывный dungeon run сопровождается лишь глухим бряцаньем доспехов и звуками шагов. Вы никогда не услышите от персонажей бравых отзывов на команды или своевольных разговорчиков – лишь натужные выдохи при ударах, лязганье броней и мертвое молчание. При этом фоновая музыка настолько заунывна, что становится зябко.

Вместе же аудиовизуальные компоненты, угрюмая однобокость и старомодность процесса придают игре какой-то своеобразный шарм. Есть в PoR эстетство особого рода. Где-то – яркая круговерть необычайных приключений, а в PoR – абсолютно чуждые всему живому, как космос, подземелья, с презрением поглощающие в своих недрах партии самонадеянных сомнамбул. Впрочем, чтобы получить схожие, довольно сомнительные, впечатления, нужно провести немало времени за этой чрезвычайно недружелюбной игрой. Не каждый джедай способен на такое! ■

POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR

Разработчик Stormfront Studios
Издатель Ubi Soft
Жанр ролевая игра
Web-сайт www.poolofradiance.com



- ☺ Первый шанс познакомиться с третьей редакцией правил D&D
- ☺ Великолепная визуализация заклинаний
- ☹ Сама третья редакция правил D&D
- ☹ Масса ошибок
- ☹ Однообразность геймплея

Как рождаются Myth'ы

Андрей Грабельников

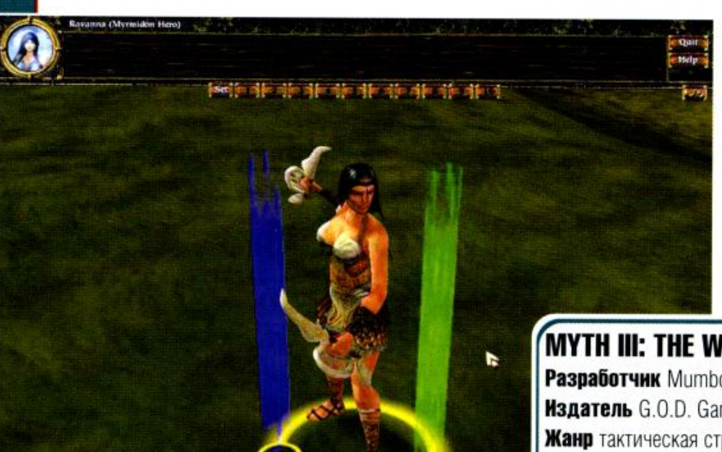
Myth III сделала не Bungie, прародительница предыдущих двух частей игры. Bungie продала душу дьяволу и погрузилась в пучину консольной ереси. Третью часть знаменитой стратегии изваяла некая Mumbo Jumbo, истратив на это всего-то год. Можно было бы привести кучу примеров того, что из подобных проектов получается и что с ними потом делают честные рецензенты. Но совершенно не хочется. Игра-то получилась отличная.

А чтобы хотя бы подделать легендарный Myth, одного прилежного копирования будет маловато. Это вам не какой-нибудь Magic & Mayhem. Это веха, один из столпов тактических стратегий последнего времени. Легко и посрамиться!

Весь скепсис улетучивается после первых же секунд знакомства с игрой. Буквально с порога, пока вы смотрите брифинг или копаетесь в меню, Myth III настраивает на соответствующий, присущий только этой серии, лад. Трудно было даже предположить, что кто-то, кроме Bungie, сможет так тонко прочувствовать угрюмую, мрачную стилистику первых частей игры и передать ее в третьей части. Недаром на пост главного дизайнера третьей части был назначен такой матерый человечище, как Скотт Кэмпбелл. До сих пор этот господин отличился тем, что отвечал за сюжетные коллизии самого первого Fallout. О чем-то это да говорит, не так ли? Теперь Скотт «виновен» в появлении еще одного хита.



По сложившейся за последние несколько лет традиции разработчики единодушно предпочитают выпускать в качестве продолжений не сиквелы, а приквелы. Не минула чаша сия и Myth 3. До событий первой части игры (Fallen Lords) еще добрых тысяча лет. Перспективы человечества как всегда самые радужные. Редкие представители этого вымирающего вида жмутся поближе к городам и живут в постоянном страхе. Повсеместно разгуливают кровожадные, желающие плотно откушать, Myrkridia. Чудовищные Thors отлавливают жертв для своих железных алтарей. Плюс наседают ненавидящие все живое, зловонные мертвецы и им подобные. Но и это не самое страшное. Всей этой нечистью единолично стал заправлять, изрядно поднаторевший в некромантии, некто Моагим. Нападения из хаотических разбоев превратились в тщательно спланированные атаки. Армия зла накапливает силы для последних, решающих ударов. В общем, довольно мерзкая ситуация.

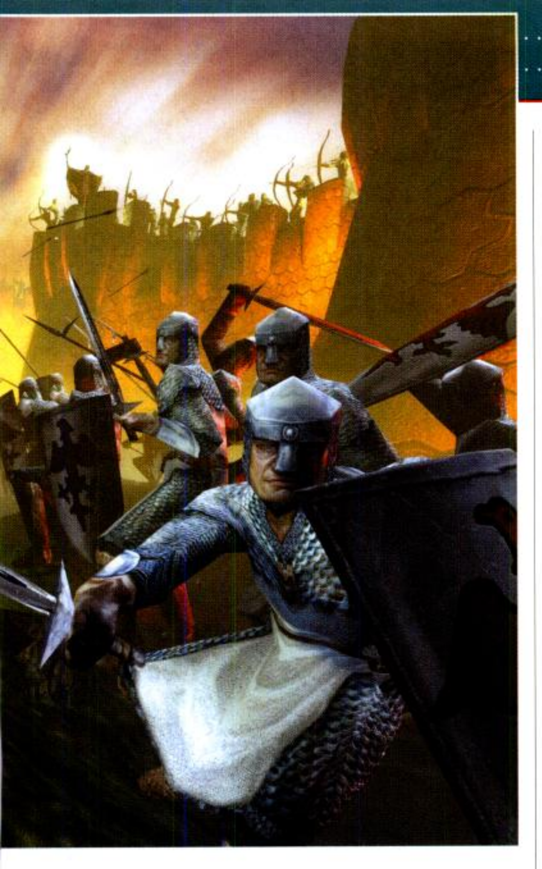


А вот разудалый варвар Коннакт по кличке Волк один из немногих, кто не собирается складывать оружие. Правда, пройдет время, и наш герой уже под именем лорда Балора еще успеет насолить так горячо любимому им человечеству. Но пока под нашим чутким руководством лысый дикарь в шкуре после нескольких побед превращается в наиглавнейшего военачальника, надежду нации и отца народов. Впрочем, прохождение Myth III ни в коем случае не превращается в лихое шест-

MYTH III: THE WOLF AGE
Разработчик Mumbo Jumbo
Издатель G.O.D. Games
Жанр тактическая стратегия
Web-сайт myth3.godgames.com

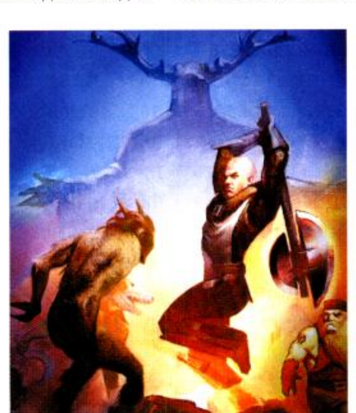


☺ Именно таким должен быть Myth III
☺ Шикарный звук и музыка
☺ Достойное графическое исполнение
☹ Невразумительные ролики



вие с шашкой наголо сквозь вражеские армии к бастиону Моагима. Напротив, до последнего момента некромант имеет колоссальное преимущество, и ни о каком открытом бое речи и быть не может. Засады, глубокие вылазки в тыл, уничтожение отдельных группировок нечисти и важных артефактов, освобождение союзников из плена и даже поднятие восстаний – вот такой увлекательной партизанщиной предстоит заниматься в игре. Не забыты и миссии традиционного оборонительного характера. Сценаристы расстарались на славу – каждое новое задание приятно удивляет. Право же, столь четко выстроенной и захватывающей сюжетной линии стратеги не помнят уже давно. Чуть ли не сценарий года!

При всех своих достоинствах Myth III был бы незамедлительно наказан низкими рейтингами и поставлен в угол, если бы в Mumbo Jumbo взялись изменять концепцию игры. К счастью, ничего подобного не произошло, и третья часть по-прежнему представляет собой незамутненную тактическую стратегию со всеми вытекающими. Ах, вы привыкли решать свои проблемы дюжиной тяжелых танков на плоской, как столешница, карте. Извольте покинуть помещение. Здесь вам не тут! В Myth приходится трястись над каждым лучником, потому как людской (и нелюдской) ресурс невосполним, активно пользоваться формациями и рельефом, и вообще, всячески стараться напрячь изнеженные C&C-клонами мозги. Приятно, знаете ли, заняв выгодную позицию, наблюдать, как бессильно разбиваются о десяток ваших вояк намного превосходящие по численности толпы противников. При этом сам процесс доставляет неподдельное эстетическое удовольствие. Соперники искренне уважают законы физики и, согласуясь с ними, весьма натуралистично уничтожают друг друга. После взрыва оторванные конечности весело взмывают в небо и в полном соответствии с учением Ньютона осыпаются дождем на грешную землю. Только не забудьте убрать подальше от вредных голубых экранов детишек и прочих впечатлительных индивидуумов. Последствия любой пристойной потасовки выглядят не хуже, чем результат детонации авиационной бомбы в толпе демонстрантов. А иногда и лучше.



К счастью, изменения концепции игры не произошло, и третья часть по-прежнему представляет собой незамутненную тактическую стратегию со всеми вытекающими.

Однако было бы удивительно, если б этих, свойственных всей серии, вещей в третьей части не было. Движок то, а следовательно, и физическая модель остались прежними. Но вы только посмотрите, как разработчики залатали старика. Трехмерность, наконец-то добравшаяся и до юнитов, преобразила игру. После Myth III становится ясно, как же этого недоставало предыдущим частям. Причем модели персонажей выполнены очень тщательно, особенно учитывая возможное единовременное присутствие на экране около сотни, а иногда и более юнитов. Интересна связанная с этим деталь: воины одного типа не являются близнецами. Если приглядеться, то можно заметить, что, скажем, warriors орудуют не только мечами, но и секирами, и при этом кто правой, а кто левой рукой. Такие, казалось бы, мелочи только подтверждают профессионализм разработчиков.

Ландшафт поначалу вообще способен привести в состояние эйфории. Конечно, сверхдетальные текстуры и огромное количество деталей есть сейчас у многих, не только у Myth III, зато настолько правильно подобранной палитры и, главное, роскошной растительности нет ни у кого. Колышущаяся на ветру трава – зрелище, без сомнения, впечатляющее...

И настоящим кощунством было бы не упомянуть о звуковом, а главное, музыкальном оформлении игры. Тут разработчики превзошли даже своих предшественников из Bungie. Это, знаете ли, высшая похвала для такого рода игр. Услышать ТАКУЮ волынку и не полюбить Myth III? Должно быть, вы просто глухой, дорогой товарищ. ■

Бесконечная история

Сергей Галенкин

Российская империя переживала свой золотой век. Видные ученые планеты работали в знаменитом киевском Университете Ньютона. Со времен первой и единственной за всю историю войны с Германией прошло более 300 лет. Под крылом императрицы Екатерины мелкие феодальные княжества – Англия и Франция – чувствовали себя в полной безопасности перед лицом Римской угрозы. Посетить знаменитые жмеринские Пирамиды съезжались туристы из самых отдаленных уголков Ойкумены. Шел 1943 год...

Моя учительница истории часто говаривала: «Не нравится школьный учебник – напиши свой!». Зачем мне переписывать учебник, Татьяна Павловна, когда я могу переписать историю? Никогда не мог запомнить дату Ледового побоища. Нет проблем – я его просто отменил! Не было тевтонских рыцарей под Новгородом, не было и знаменитого фильма Эйзенштейна. Казаки заняли Берлин раньше, чем немцы успели подумать о самой возможности нападения на Россию. Это предотвратило две мировые войны и сделало Германию чрезвычайно миролюбивым государством.

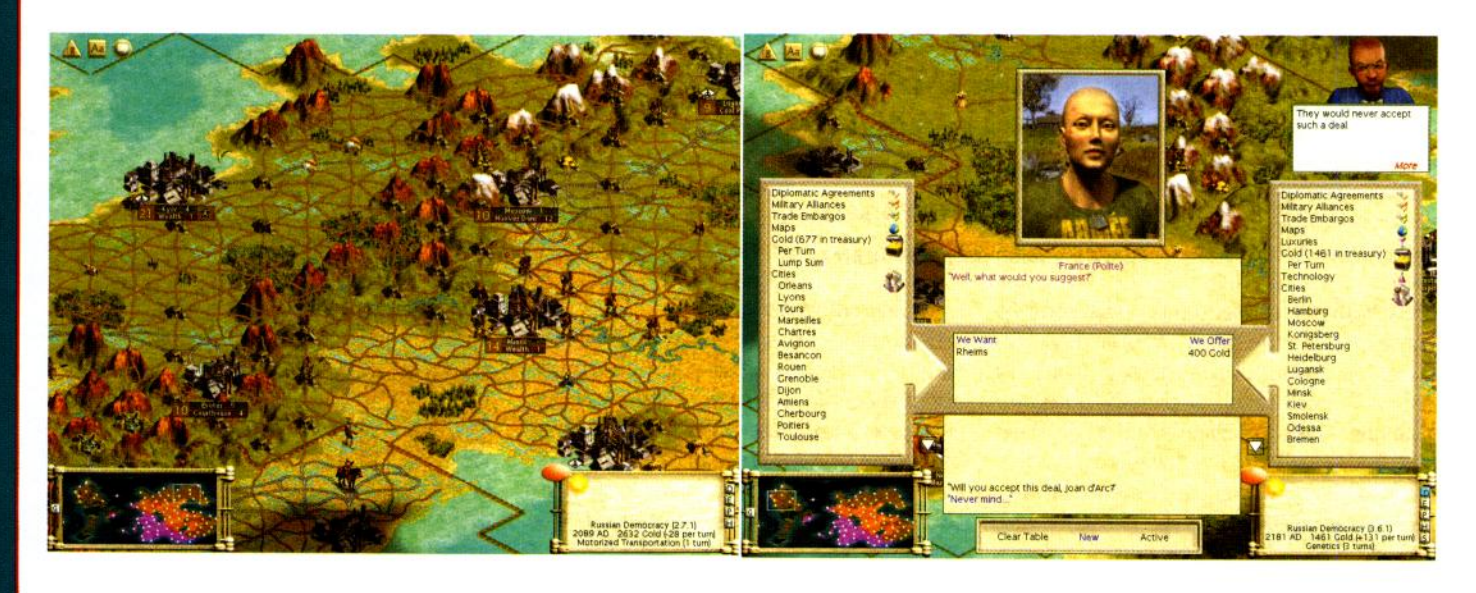
Выхода этой игры уже никто не ждал. Затерявшаяся в бесконечной череде стратегий реального времени и полицейских боевиков Civilization III вела себя прилично и тихо, периодически пугая своих поклонников ужасного вида картинками. Скромный гений Сид Мейер напряженно работал, не тратя времени на заявления о «миллионах полигонов на квадратный сантиметр» и о «небывалом реализме». Уж кто-кто, а он знает цену своим словам.

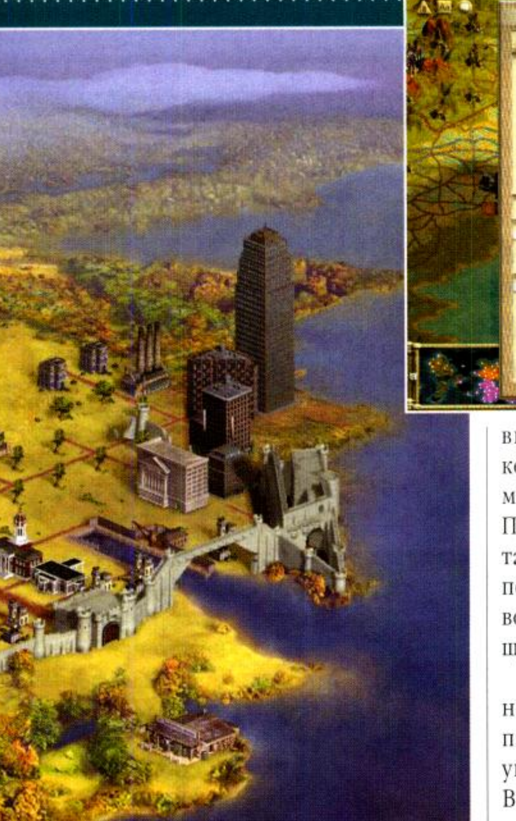
Если вы никогда раньше не видели и не слышали об играх этой серии, все равно сразу же поймете ее суть. Это – симулятор цивилизации или, если хотите, универсальный модулятор истории. Все современные стратегии и экономические симуляторы выросли в свое время из самой первой Civilization, абсорбировав какую-то ее часть. Однако только эта игра являет целую картину эволюционного движения человечества – от каменного века до космических полетов. Даже кичащаяся своей эпохальностью Empire Earth разбивает процесс на полсотни миссий, не рискнув испугать геймеров глобальностью происходящего.

Не уловившие сути подростки из онлайновых журналов стонут, глядя на ужасную графику, походовый режим и неработающий tank-rush. Их собственный народ, представленный в иных стратегиях безропотными «пейзанами», вдруг восстает против войны, отказываясь (подумать только!) поставлять пушечное мясо для очередных баталий. «Make love, not war», как говорили хиппи.

Вообще, в плане военных действий Civilization III выгодно отличается не только от конкурентов, но и от своих предыдущих инкарнаций. Здесь есть танки, авианосцы и атомные бомбы, но мы можем выиграть, не используя этот арсенал. Еще помните холодную войну? «Цивилизация» позволит вам не только устроить всем соседям тотальную Хиросиму, но и мирно поглотить их, поразив глубиной своей культуры и передовой наукой настолько, что они сами захотят к вам присоединиться. Можно создать ООН и победить, став всенародно избранным председателем этой организации. А можно плюнуть на умирающую планету и улететь на Большом Красивом Звездолете к Альфе Центавра. Можно почти все.

Игра чрезвычайно дружелюбна к новичкам. Даже тех бездельников, которые поленились прочитать 250-страничное руководство пользователя, она опекает прямо-таки по-матерински, подсказывая, когда это нужно, и оберегая от опасных





шалостей: «Ваши действия неминуемо приведут к вымиранию нации. Вы уверены, что хотите сделать это?». Ну, прямо Windows XP. С операционной системой Microsoft игру роднит и чрезвычайно дружественный и удобный интерфейс. Громоздкое меню в верхней части экрана исчезло, превратившись в контекстное, вызываемое правой кнопкой мыши. Кроме того, часто используемые действия вынесены в специальный набор значков.

Если же вы мните себя опытным стратегом, попытайтесь сыграть на высшем уровне сложности, отключив любезного гида. Через час вы будете чувствовать себя королем, но уже через два искусственный интеллект надает вам пощечин и, забросав напоследок гнилыми яблоками, отправит на свалку истории. Он хитер, изворотлив и любит блефовать. За вашей спиной, мило улыбаясь, заключает союзы с вашими злейшими врагами, заверяя вас в своей искренней и непреходящей дружбе. Зорко следит за тем, как вы держите свое слово, и, уличив во лжи, преисполняется негодования, отказываясь иметь с вами какие-либо дела. Бряцая оружием, высокомерно требует дань или, используя выгодное экономическое положение, вымогает у вас секреты «Электрификации» в обмен на возможность купить так необходимое стране железо.

Политические системы в игре, как и в жизни, очень неравнозначны. Вступая в XX век с монархией, вы сильно рискуете потерять всех своих жителей в результате эмиграции в более цивилизованные страны. Реально есть только два пути развития государства: милитаризованное коммунистическое общество либо экономически доминирующая демократия. Приятно, что, удалив из игры фундаментализм, Сид Мейер не стал пресмыкаться перед западными игроками и оставил нам возможность почувствовать себя товарищем Сталиным.

Города наконец-то обзавелись грамотными губернаторами, которые уже через пару сотен лет начинают угадывать ваши желания. Во время войны они тренируют войска и строят танки, в мирный период развивают коммерцию, науку и торговлю. Вы можете задать губернатору список приоритетов, и, будьте спокойны, он выполнит все в самом лучшем виде. Кроме того, ваши рабочие, которые вместо поселенцев теперь обрабатывают землю, тоже могут быть вполне самостоятельными. Они и без вас догадаются соединить города дорогами, построить шахты и вырубить джунгли. Таким образом, микроменеджмент – главный бич глобальных стратегий – здесь сведен до минимума простым и гениальным способом.

Четвертый раз (считая Alpha Centauri) Сид Мейер делает одну и ту же игру, и, что самое главное, делает ее все лучше и лучше. Ни один клон бессмертной идеи не был так близок к идеалу, как Civilization III.

Очень немногие современные стратегии могут похвастаться наличием в игре государственных границ, и только в Civilization III они реализованы так изящно и просто. Нет нужды в пограничниках. Не надо контрольно-следовой полосы. Чем выше уровень культуры ваших городов, тем больше близлежащих территорий отходит к вашему государству. Таким образом, можно мирным путем постепенно сдвигать границу в сторону соседней страны. Элементарно? В этом весь Сид Мейер. Когда другие увеличивают число чудес света, юнитов и рас, доводя их количество до совершенно неприличных величин, он аккуратно, с точностью нейрохирурга, подправляет привычный баланс. Он – гений, хотя и не любит этого слова.

Но главные достоинства «Цивилизации» – затягивающий в свои путы игровой процесс и многообразие игровых ситуаций. Каждый раз, запуская новую сессию, вы получаете совершенно иную геополитическую ситуацию. Пресловутая replayability, которой другие фирмы домогаются дикими варварскими способами (пять разных героев или три стороны конфликта – жалко смотреть на их потуги), здесь успешно приближается к бесконечности. На моем жестком диске независимо от других программ, в иной реальности и измерении, до недавних пор жила не подлежащая удалению Civilization II. Раз в полгода я запускал ее и «пропадал» из жизни на все выходные. Теперь это почетное место займет третья версия игры.

Четвертый раз (считая Alpha Centauri) Сид Мейер делает одну и ту же игру, и, что самое главное, делает ее все лучше и лучше. Ни один клон бессмертной идеи не был так близок к идеалу, как Civilization III.

Можно ругать эту игру за отсутствие кардинальных нововведений, за отсталую графику, за мелкие ошибки AI и читерство компьютерных противников, а можно играть без сна и перерыва на обед, наслаждаясь простой, как жизнь, и настолько же глубокой игрой. Да, пусть это по большому счету все та же «Цивилизация», что и 10 лет назад, но... это «Цивилизация». Ни больше, ни меньше. ■

НАЗВАНИЕ SID MEIER'S CIVILIZATION III
Разработчик Firaxis
Издатель Infogrames
Жанр походовая стратегия
Web-сайт www.civ3.com



☺ Потрясающий игровой процесс
☺ Бесконечная играбельность
☺ Идеальный баланс
☹ Устаревшая графика
☹ Отсутствие кардинальных нововведений

В осаде

Олег Данилов



У средневековых феодалов было не так уж и много развлечений: охота, публичные казни, право первой ночи, ну и, конечно же, осада замка соседа. Приятно, знаете ли, после той самой первой ночи, еще по росе, выдвинуть пару катапульт и осадных башен к крепостишке своего заклятого друга. И... «На штурм! Первому взобравшемуся на стену – 10 монет!».

Сказать честно, особо я стратегию Stronghold не ждал. Подумаешь – очередной экономический симулятор на тему средневековья. Но появившаяся недавно демо-версия (см. ДПК-CD, ноябрь, 2001) заставила меня изменить свое отношение к проекту. И вот теперь, когда игра вышла, я могу с уверенностью сказать, что Stronghold уникальна – это полноценный и очень качественный симулятор крепостного строительства.

Несомненно, сердце игры – военная кампания, повествующая о выдуманной гражданской войне в Англии в XII веке. И хотя любители экономических симуляторов могут с легкостью игнорировать ее, выбрав мирный вариант игры, я настоятельно рекомендую не делать этого. Строительством замка вы будете заниматься в любой из кампаний, а вот испытать все «прелести» затяжной осады и попробовать самому штурмовать крепости противника можно только в военном режиме.



Как и в реальной истории крепостного строительства, начинать придется с простеньких деревянных сооружений с палисадом и небольшой главной башней. Но уже через несколько миссий вы сможете строить настоящие каменные цитадели, окруженные водяным рвом со стрелковыми башнями и галереями, донжоном, волчьими ямами, огненными ловушками, чанами с горящей смолой и другими «приятными» для осаждающих сюрпризами. Набор войск, доступных игроку, тоже растет от миссии к миссии. Если начинаете вы со слабыми пикинерами и лучниками, то к концу кампании в вашем распоряжении будут пешие мечники в тяжелой броне, рыцарская кавалерия, арбалетчики и т. д.

Но и враг не спит. Во-первых, осаждающих, как правило, намного больше, чем осажденных, во-вторых, у них чуть раньше появляются более сильные воины. Да и о разнообразной осадной технике – катапультах, требучетах, таранах, осадных башнях, переносных щитах, лестницах, а также о возможных подкопах – забывать не стоит.

Вообще, вся соль игры – в противостоянии атакующих и обороняющихся. Правильно расположить башни, разместить стрелков и стражников, не допустить врагов к фермам, шахтам и каменоломням – вот основная задача. И когда волны атакующих будут раз за разом разбиваться о стены вашей цитадели, когда вы научитесь ценить каждого лучника, каждого крестьянина, каждый камень, уходящий на починку стен, каждый каравай хлеба в хранилище, только тогда к вам придет понимание этой игры.

Не стоит забывать и об экономической части игры. Ведь без значительных запасов продовольствия, стройматериалов, налаженного оружейного производства и стабильного дохода от налогов выдержать длительную осаду невозможно. Производственные цепочки в игре не очень длинные, но второстепенных среди них просто нет. Дерево необходимо для возведения большинства строений, камень – для постройки и починки цитадели, железо – для оружейных мастерских, масло – для ловушек и т. д. Немаловажным параметром в игре является и мораль ваших подданных. Поэтому вам необходимо строить церкви и таверны, разнообразить меню крестьян, разумно манипулировать налогами. В противном случае крестьяне и ремесленники сбегут из вашего замка, и рекрутировать воинов будет просто не из кого.

Выглядит Stronghold весьма недурственно. И хотя по современным меркам графика игры уже несколько устарела, но великолепная анимация всех персонажей, отлично нарисованные строения и приятная цветовая гамма позволяют поставить игре твердую «4» по этому параметру. Особого упоминания заслуживает озвучивание как самой игры, так и сочных и очень эмоциональных мини-видеовставок в кампаниях.

Конечно, рассказать обо всех нюансах осады средневековых крепостей в небольшой статье сложно, да, наверно, и не нужно. Предоставим вам самим возможность овладеть всеми нюансами этого увлекательного средневекового увеселения. «На стены, господа!». ■



STRONGHOLD
Разработчик Firefly Studios
Издатель G.O.D. Games
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.fireflyworlds.com/stronghold_frameset.htm



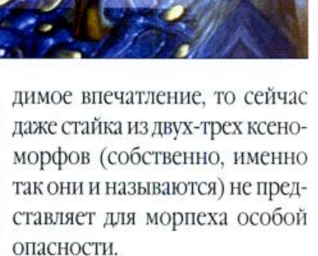
- ☺ Оригинальное сочетание экономической и военной стратегии
- ☺ Возможность строительства настоящих крепостей
- ☺ Несколько типов игры
- ☺ Отличные видеовставки и озвучивание персонажей
- ☹ Не очень удобная камера



СЕТЕВЫЕ ФИЛЬТРЫ-УДЛИНИТЕЛИ
www.sven-ukraine.com SVEN®
SVEN "Platinum"
Универсальный тип розетки
Выключатель с подсветкой на каждую розетку
Длина шнура 3,1 или 5,1 м
Фильтрация помех и защита от бросков напряжения
Защита от перегрузки и короткого замыкания
Ударопрочный корпус из негорючего ABS-пластика
"Special"
· 1.9 м (для UPS)
SVEN "Special" - специальный тип удлинителя для использования с блоками бесперебойного питания фирм APC, Tripp Lite, Exide Electronics, Powercom, MGE и многих других, имеющих выходные розетки типа IEC.
"Optima"
· 1.9 м, 3.1 м, 5.1 м
· Варистор - 125 Дж
SVEN "Optima" содержит в основной цепи варисторный ограничитель напряжения и С-фильтр на распределенной емкости варистора, уменьшающий амплитуду ВЧ-помех примерно в три раза, выключатель со световой индикацией, интегрированный с автоматическим тепловым предохранителем.
"Classic"
· 1.9 м, 3.1 м, 5.1 м
· Варистор - 125 Дж
SVEN "Classic" - народный удлинитель. Содержит в основной цепи варисторный ограничитель напряжения и С-фильтр на распределенной емкости варистора, уменьшающий амплитуду ВЧ-помех примерно в три раза. Имеет световую индикацию.
"Silver"
· 3.1 м
· Варистор - 125 Дж
· Емкостной фильтр
SVEN "Silver" содержит варисторный треугольник и С-фильтр, позволяющий уменьшить амплитуду помех в семь - тридцать раз.
"Gold"
· 3.1 м
· Защита модема
· Варистор - 3 х 125 Дж
· Емкостной фильтр
SVEN "Gold". Ограничитель и фильтр выполнены в виде варисторного и емкостного треугольников, что позволяет уменьшить амплитуду помех в десять - сто раз. Имеет защиту модемной линии.
ТиД 0482-290812
Алекс 0322-331139
Фотоком 0612-490194
Девиком 044-5319531
Фортуна 2000 044-4649263
Серый ЧП 044-5433471
Корифей 044-4510242
Техника 062-3858255
Ворон 0562-343040
Рома 0612-120214
Каре 044-4906687
Компас 044-5319730
Диавест 044-4569501
Фито 0622-555213
Эллада 0562-453031
Нафком 044-2419540
NIS 044-2343838
MDM 044-4645555
Спин-Вайт 044-4635997
SVEN
Since 1991
http://www.sven.ru
http://www.sven-ukraine.com

Чужие здесь не ходят

Сергей Светличный



Честно говоря, почему игра называется именно «Чужие против Хищника», я понять так и не смог. Дело в том, что как раз между собой эти расы особо и не воюют, т. е., конечно, стычки бывают и между ними, однако Общий Враг у них все-таки один – люди, которые, кстати, даже не удостоились упоминания в названии. Вот такая вот несправедливость бывает в жизни.

Краткий пересказ предыдущей серии давать как-то не хочется, поэтому я ограничусь простой констатацией факта: в 1999 г. увидел свет очень интересный шутер Aliens vs. Predator, где разработчики «стравили» персонажей двух известных фильмов (угадайте, каких именно). Причем игра получилась действительно хорошей и пользовалась популярностью, достаточной для того, чтобы издатель задумался над ее продолжением. Создание второй части было поручено горячо любимой мной компании Monolith, что, с одной стороны, радовало (в ее активе, среди прочего, значатся такие хиты, как Blood, Sanity и No One Lives Forever), с другой же – настораживало, ведь смена разработчика (над первой частью трудилась Rebellion Software) далеко не всегда шла на пользу продолжению.

К счастью, на этот раз опасения оказались напрасными. Monolith опять доказала, что она «веников не вяжет», выбрав, пожалуй, единственно приемлемый в данном случае вариант: если не считать усовершенствованной графики и сохранения игры в любой момент времени (в первой AvP эта возможность изначально отсутствовала и была добавлена в очередной патч по многочисленным требованиям игроков), особых отличий между первой и второй частями нет.

Как и раньше, в одной коробке мы фактически получаем три разные игры: за Хищника, за Чужого и за Марину, пардон, Marine – морского пехотинца. У каждого из них – своя собственная сюжетная линия, свой набор уровней, свое оружие, даже интерфейс – и тот у каждого персонажа свой. Кстати, о сюжете. Возможно, я уже подзабыл первую часть, но мне кажется, что с сюжетом там было похуже. Здесь все три линии время от времени пересекаются, некоторые второстепенные герои появляются то в одной из них, то в другой, то и дело встречается «самоцитирование», и в результате, проходя, скажем, кампанию Хищника, ловишь себя на мысли: «А ведь я здесь уже был – морпехом!». Раскрывать сюжет не стану, поскольку это – одна из самых сильных сторон игры, а пересказывать хороший сюжет, как показывает практика, не стоит. В общем, поиграете – сами все узнаете.



Пожалуй, стоит вкратце остановиться на каждом из персонажей. Итак, морской пехотинец. По сравнению с первой частью он стал гораздо сильнее, из-за чего игровой процесс, который раньше по количеству вырабатываемого адреналина на один погонный метр уровня вполне мог соперничать с лучшими представителями жанра survival horror, теперь оказался гораздо ближе к обычному шутеру. Если в первой части каждый встреченный Чужой производил на геймера совершенно неизгладимое впечатление, то сейчас даже стайка из двух-трех ксеноморфов (собственно, именно так они и называются) не представляет для морпеха особой опасности.

Хищник мне лично показался самым неинтересным персонажем. Практически полная неуязвимость (лишь бы удалось получить передышку секунд в пять – здоровье Хищник восстанавливает за счет энергии, а энергию можно восполнять сколько угодно раз, никаких ограничений нет) вместе с не очень удачным балансом оружия не лучшим образом сказываются на геймплее. К тому же однообразность уровней (пожалуй, самый серьезный недостаток игры) у Хищника заметна сильнее всего.

Зато кампания за Чужого оказалась на удивление удачной: несмотря на необычный и очень ограниченный набор «оружия» («Усы, лапы и хвост – вот мои документы!» © кот Матроскин), а может, именно благодаря этому, играть за Чужого интересно. Чего стоит, например, уровень, на котором игроку необходимо «родиться», в смысле – выбраться из тела человека-носителя. Мутное красное марево, двигаться нельзя, машинально нажимаешь на «стрельбу» (в данном случае – «укус») и с некоторой оторопью наблюдаешь, как под зубами твоего Чужого из однородной массы проступают... ребра.

По поводу графики, честно говоря, ничего хорошего я лично сказать не могу. Да, она есть, однако внешне AvP2 заметно уступает предыдущей игре «монолитовцев» на этом же «движке» – No One Lives Forever, которая вышла, между прочим, около года назад. К счастью, по большей части на уровнях так темно, что недостатки просто не видны.

Но, несмотря на устаревшую графику и некоторую однообразность уровней, играть в Aliens vs. Predator 2 оказывается очень интересно, а это, на мой взгляд, главное. ■

ALIENS VS. PREDATOR 2

Разработчик Monolith Productions
Издатель Sierra
Жанр first person shooter
Web-сайт avp2.sierra.com



☺ Захватывающий игровой процесс
☺ Отличный сюжет
☹ Сравнительно слабая графика
☹ Несколько однообразные уровни

Четыре Лары Крофт

Сергей Светличный

Была в свое время (где-то в начале девяностых) замечательная игра – The Lost Vikings. Внешне она выглядела как обычная скроллируемая платформенная аркада, однако на самом деле являлась очень интересной логической головоломкой, в которой этой самой аркады было ровно столько, чтобы поклонник команды «Jump!» не чувствовал себя слишком уж обделенным жизнью.

К чему эти ностальгические воспоминания? Да просто предмет сегодняшнего разговора на первый взгляд подозрительно похож на этих самых «Затерянных Викингов», но... только на первый взгляд, поскольку на деле Project Eden оказывается как бы «негативом» The Lost Vikings – чем дольше играешь в «Проект Рай», тем сильнее убеждаешься, что перед тобой не логическая головоломка, а обыкновенный 3D-action с, так сказать, элементами логики. Action/adventure, одним словом.



Причем не просто action/adventure, а action/adventure от создателей Tomb Raider, что, похоже, и сыграло роковую роль – годы напряженного труда над филейными частями Лары Крофт, судя по всему, не прошли даром, и теперь, какую бы игру ни задумала сделать Core Design, у нее все равно получается Tomb Raider.

Итак, что же мы имеем? Сюжет, как по мне, живо напоминает американскую фантастику семидесятых: далекое будущее, жуткая перенаселенность, приведшая к появлению огромных, уходящих в небеса, мегаполисов, белых и пушистых на верхних ярусах и мрачных и зловещих на нижних, и так далее. В вашем распоряжении оказывается полицейское подразделение из четырех бойцов, каждый из которых обладает какими-то уникальными качествами – симпатичная Миноко умеет взламывать компьютерные системы, Андрэ – чинить сломанные механизмы, робот невосприимчив к агрессивным средам, а начальник... ну, он допрашивает подозреваемых, открывает двери, требующие специального пропуска, и вообще всячески путается под ногами. Почему перечисленные умения нельзя было отдать любому другому члену отряда – мне лично непонятно (говорить они умеют, так что с допросом справиться вроде должны, да и карманы для пропуска у них тоже имеются), поэтому остается лишь предположить, что чернокожего босса ввели лишь для того, чтобы разработчиков не обвинили в расизме. В самом деле, чернокожая японка – понятие слегка абсурдное, не говоря уж о чернокожем роботе.

Как пишется в плохих детективах, ничто не предвещало беды – поначалу Project Eden выглядит просто замечательно, беспрерывно подсовывая игроку задачки одну тяжелее другой. Прыжково-стрелковые рефлексы, выработанные при прохождении бесчисленного множества «Томб Рэйдеров» самых разных мастей, отказываются работать в игре, где персонажи не умеют прыгать и не в состоянии умереть, а головоломки по красоте и сложности порой до боли похожи на все тех же «Викингов». К сожалению, все хорошее имеет свойство рано или поздно заканчиваться.

Так и здесь: начиная где-то с третьей миссии плохие гены все-таки дают о себе знать. Головоломки упрощаются, а action становится столько, что иногда он даже выходит на первый план. Казалось бы, разнообразие стоит только приветствовать: в самом деле, все время думать – это же голову сломать можно, иногда просто необходимо делать паузы, чтобы скушать «Твикс» и завалить десяток-другой гадов, – чтобы опять почувствовать себя хозяином положения. Но проблема заключается в том, что в Project Eden action, как бы это помягче сказать, никакой – противники не просто тупые, а... в общем, для этого даже слова еще не придумали. Более того, ваши напарники от них недалеко ушли, так что любая схватка в игре выглядит как станция киевского метрополитена в час «пик»: все толкаются, никто не обращает ни на кого внимания, и в итоге единственным действующим лицом оказываетесь вы. В царящий во время перестрелки хаос вносит свою лепту и интерфейс – поливая огнем толпу, нетрудно случайно выстрелить в своего напарника, а это приводит к... переключению на последнего. В общем, ничего удивительного, что ваши бойцы мрут как мухи... стоп. Здесь нас ждет второе Большое Разочарование – умереть в Project Eden невозможно. Любой член вашего отряда после смерти немедленно, безо всяких пенальти, восстанавливается у ближайшего регенерационного пункта, так что единственная неприятность, которая вам грозит в результате его гибели, – это необходимость топать на своих двоих к месту схватки. Такой вариант еще можно было бы понять, будь Project Eden стопроцентным puzzle, но в action/adventure он просто недопустим, поскольку напрочь убивает интерес к боевой составляющей (представьте себе, что вы проходите какой-нибудь шутер в режиме неуязвимости – как, очень интересно?).

Так что попытку Core Design создать что-то новое можно считать неудачной – пусть уж лучше продолжают штамповать Tomb Raider... ■

PROJECT EDEN
Разработчик Core Design
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/adventure
Web-сайт www.eidosinteractive.co.uk/games/embed.html?gmid=84



☺ Интересная игровая концепция
☹ Action-составляющая игры откровенно неудачна
☹ Не очень удобное управление

Ганза

Олег Данилов



В XIV–XV веках Балтийское море стало ареной ожесточенной борьбы между пиратами, приморскими государствами и Ганзейским купеческим союзом, созданным представителями вольных немецких городов для защиты собственных торговых интересов. В 1343 году Ганза (старонем. *hansa* – лига, союз) включала в себя более 85 городов Балтики, а в 1362-м союз был настолько силен, что объявил войну Дании и выиграл ее.

Удивительная все же страна Германия. Великолепные игры, выпускаемые на немецком языке, попадают к геймерам всего остального мира не раньше чем через год после их выхода на родине. Так было с замечательной RPG Gothic, всемирная премьера которой запланирована на конец этой осени, так стало и с торговой стратегией Patrician II, вышедшей еще в конце 2000 года и только сейчас доступной всем остальным игрокам, в том числе благодаря фирме «1С» и русскоязычным.



Казалось бы, что в этой игре нового и оригинального. Да только за последние месяцы появилось несколько подобных экономических симуляторов – Trade Empires (Eidos), Merchant Prince II (Take 2), но меня зацепила только Patrician II, ремейк игры восьмилетней давности, выходившей еще на великой платформе Amiga. Виной ли тому интересный исторический фон игры, или сбалансированное сочетание нескольких жанров – сказать трудно, но Patrician, несомненно, удалась.

Итак, вам предстоит побывать в роли начинающего торговца в одном из ганзейских городов и путем торговых и политических «махинаций» заработать почетное звание патриция и занять пост мэра своего города. Как обычно, на старте карьеры вы имеете лишь небольшой капитал, офис и крохотный торговый флот. Дальнейшая схема действий известна давно – купить подешевле, продать подороже, организовать собственное производство, расширить количество офисов, увеличить тоннаж флота, честными и нечестными способами бороться с конкурентами, отбиваться от пиратов и т. д.

В Patrician II количество доступных вам опций и рычагов влияния на рынок увеличивается с ростом вашего социального статуса. Если простой торговец может проводить операции только на свой страх и риск, то влиятельный купец получает право выполнять важные и, естественно, хорошо оплачиваемые заказы мэров ганзейских городов, участвовать в формировании и использовании конвоев, вступить в торговую гильдию, обзавестись связями среди сильных мира сего. Еще выше по иерархической лестнице, на посту мэра, на ваши плечи ляжет забота об обороне города – найме стражников, постройке фортификационных сооружений, закупке оружия и т. д.

Кроме собственно экономической части, состоящей из морской торговли и развертывания своего производства в городах, в игре есть еще и общественно-политическая составляющая. Ведь повышение статуса возможно лишь в том случае, если все социальные слои города, от богачей до нищих, будут действительно удовлетворены вашей работой. А для этого необходимо исправно снабжать город товарами, необходимыми для различных групп населения, проводить время от времени грандиозные празднества, жертвовать деньги церкви и беднякам, создавать новые рабочие места, строить общественные и жилые здания и т. д. Кроме того, важно не попасться на глаза полицейским ведомствам при проведении не совсем честных операций, например найме пиратов или заказе погрома офиса конкурента.

Еще одна интересная особенность игры – наличие режима морских сражений, выполненного в стиле бессмертных Pirates Сида Мейера. То есть при встрече вашего корабля или конвоя с пиратами вы можете сами принять участие в бою и при удачном стечении обстоятельств захватить один или несколько кораблей.

Вообще же, в игре очень много нюансов как в режиме сюжетной кампании, так и в свободной игре, которая может длиться несколько десятков лет игрового времени. Особо хочется отметить простенькую, но весьма симпатичную графику, сочные видеовставки и великолепную фоновую музыку, стилизованную под средневековье, оригинальную для разных городов.

Что ж, удачи вам в торговле и семь футов под килем. ■



PATRICIAN II («НЕГОЦИАНТ»)
Разработчик Ascaron
Издатель Strategy First
Издатель в СНГ «1С»
Жанр экономическая стратегия
Web-сайт www.strategyfirst.com/patrician/patrician-eng.htm



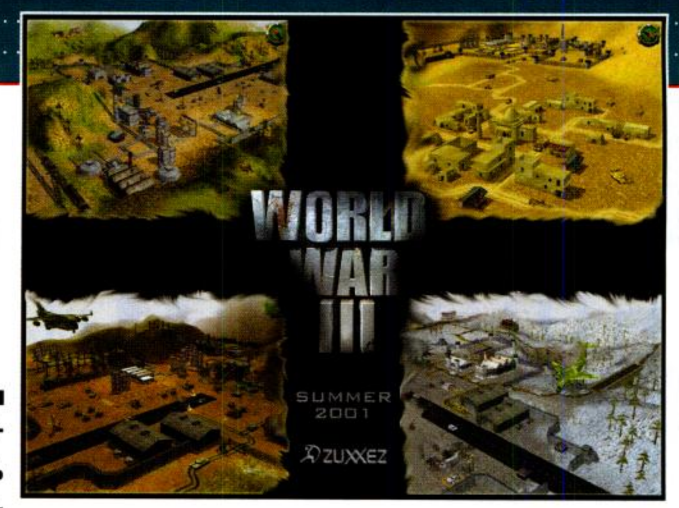
☺ Интересный исторический период
☺ Смешение нескольких жанров
☺ Развитая экономическая система
☹ Несколько вялый геймплей

Две причины подписаться на журнал Motor News



Грядущая Третья мировая

Ростислав Панчук



Сентябрь 2001 года... ООН, инспектируя мировые ресурсы нефти, в ужасе обнаружила, что их хватит всего лишь на 10–15 лет. За столь короткий срок даже высокоразвитые страны не успеют переориентироваться на альтернативные источники энергии. Генеральная Ассамблея ООН утверждает резолюцию о передаче всех месторождений нефти в ее руки. В ответ страны ОПЕК объявили джихад и вообще прекратили поставки нефти Западу. ООН принимает решение захватить нефть силой, и в октябре 2001 года натовские корабли вошли в Персидский залив...

До боли напоминает конфликт в Афганистане, не так ли? Кстати, именно из-за террористических актов в США 11 сентября релиз игры был отложен более чем на месяц, дабы своим сюжетом окончательно не добить до смерти перепуганных американцев.

Одиночная часть игры состоит из трех кампаний – за США, Ирак (вероятно, дань истории) и Россию. Как и следовало ожидать, наихудшее оружие в Ираке – купленные еще лет 30 тому назад советские Т-72 и прочий антиквариат. Сильные стороны иракцев – отличное знание местности и превосходное владение камуфляжем. Первое помогает быстренько захватывать месторождения нефти, а второе – устраивать засады по пути движения вражеских конвоев.

США, естественно, вооружены до зубов. Основные ударные силы, наряду со старенькими M2 Abrams, состоят из новейших, напичканных электроникой французских танков Leclerc. Последние, кроме всего прочего, стреляют и по воздушным целям, и их смело можно было бы назвать лучшими юнитами игры, если бы не чрезмерная дороговизна. Присутствуют также и дальнобойная артиллерия, и множество вертолетов – от беспилотных разведывательных до транспортных.

Россия... Создается впечатление, что в Pump Reality вообще не знают о наших современных разработках, хотя «железного занавеса» уже давно нет. Иначе как еще объяснить тот факт, что нам предлагают устаревшую технику 20–30-летней давности? Так что забудьте о более современных Т-84 и БТР-80. Российская техника самая мощная, но, увы, не столь маневренная и меньше приспособлена для войны в пустыне, чем американская.

Приятно, что World War 3 – не стандартный C&C-клон с неизменными харвестерами и кучей строений, штампующих различные типы юнитов. Из зданий остались лишь электростанции, защитные сооружения (пулеметные гнезда и посты ПВО), радар и абсолютно автономные нефтяные вышки. Все боевые единицы приносятся «извне» транспортным вертолетом. Присутствует древо технологий (а как же без него?) с двумя приоритетными направлениями развития – авиатехническим или сухопутным. Вместе все исследовать не удастся – попросту не хватит денег. Кроме обычной «штамповки» юнитов, можно сконструировать что-то и самому, благо, запчастей много и все исследования в ваших руках.



Графика хорошая, текстуры на скриншотах получаются отменные, а реализация природных явлений заслуживает всяческих похвал. Так, туман позволит незаметно подкрасться к вражеским позициям, особенно если ехать с выключенными фарами, но из-за него же можно «проморгать» противотанковую батарею, которая разгромит половину колонны еще до того, как вы успеете опомниться. Юниты прорисованы неплохо – все типы техники узнаются без труда, но все же могли бы быть чуть лучше.

В игре осталась довольно удачная система снабжения из Earth 2150. Боеприпасы доставляются специальными вертолетами, сбивая которые, можно изрядно «насолить» врагу. Компьютерный противник в одиночных кампаниях не очень сильный, так что 10 миссий за каждую сторону проходятся без излишних усилий. Зато Skirmish – режим для настоящих маньяков. Не успеваешь обустроить базу, как компьютер уже «стучит в двери» тяжелыми танками, которым ваши пулеметчики не причиняют никакого вреда. Да, реализм присутствует и в геймплее – теперь автоматом танк не расстреляешь. А вражеский AI, хоть и туповат, зато с завидной скоростью разрабатывает месторождения нефти и внедряет новые технологии, так что быстрая реакция на все происходящее здесь жизненно необходима. Именно в Skirmish и проявляются все прелести игры.

Итак, что же мы держим в руках? Несомненно, одну из лучших игр своего жанра, поэтому если вам нравятся RTS, играйте в WW3 без колебаний. ■

WORLD WAR III: BLACK GOLD

Разработчик Pump Reality
Издатель JoWooD Productions
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.world-war3.com



86/100

- ☺ Красивая графика
- ☺ Реальные физические модели техники
- ☺ Отлично продуманные природные явления
- ☺ Интересный геймплей
- ☹ Много устаревшей техники

«Наша мета – 2002!» Post Scriptum

Сергей Галушка

Не получилось, не сложилось что-то... И вроде ребята хорошие, но как стыдно – «влететь» 4:1! Впрочем, горевать некогда. Ведь все равно, слава Богу, у нас есть Шева, любимый ВВ и долгожданная обновленная игра от EA Sports. Ерунда, что в очередной раз без родного «Динамо» – сами напишем, нарисуем (благо, ныне это доступно), будем играть!

Честно признаться, поначалу игра мне показалась несколько скучноватой. Почему? Ответ прост – сразу хотелось много голов. Уж слишком в последние годы я привык к аркадности футболов от EA Sports: стремительный проход по флангу, навес в штрафную, удар – и гол. В новой версии ничего подобного нет! Наигранные комбинации не проходят, годами отработанные пасы не удаются. Да что пасы, по воротам попасть трудно, мажешь не то что со штрафной, с вратарской площадки!

Напрочь убраны все финты, вызываемые по нажатию клавиш Ctrl или Alt. Многие скажут: «И правильно, в реальной игре такого не встретишь!» Ну и что? Зато сколько счастья, когда научишься! Ну да ладно финты! Почему теперь нельзя умышленно нарушить правила – толкнуть соперника или напасть на вратаря? Пусть карточка, удаление, зато какая разрядка, моральное удовлетворение.

Очень серьезные изменения произошли в системе пасов. Теперь передачи можно делать в расчете на скоростной рывок кого-либо из игроков вашей команды. Они в этот момент машут руками, что-то кричат, а компьютер тем временем подсказывает направление удара и цветовым шлейфом отмечает партнера, набравшего ускорение.

И все же сам механизм отработки ударов и пасов мне не нравится. Например, на своей половине поля, при отборе мяча у соперника, нажав клавишу «Удар», вы тут же отобьете мяч или отдадите пас партнеру. Зато в штрафной площадке соперника от кратковременного нажатия на ту же клавишу выйдет не удар, а «пшик» – нужно ее удержать некоторое время, чтобы вырос индикатор силы удара, а уж затем отпустить. Как правило, этого времени сопернику достаточно для того, чтобы отобрать мяч.

Очень порадовала возможность игры «в стенку» (по умолчанию клавиша *Пробел*), благодаря такому ходу можно создавать совершенно виртуозные комбинации. Однако чего я не понял, так это как осуществлять стратегическое управление командой с помощью «горячих» клавиш. Ведь раньше было все просто, жми пробел – и циклически меняй заранее настроенную тактику.

Ряд изменений коснулся и звукового сопровождения. Правда, обещанных различий в фанатских кричалках в зависимости от места проведения матча я не заметил. Да и, собственно, где они должны звучать? Стадионов в игре только пять. Причем все они носят безликие, «программистские» названия типа Stadium 1, Stadium 2 и т. д. Музыкальное сопровождение в прежних версиях мне нравилось больше. В остальном же звук – на высоте, даже болельщики более адекватно реагируют на происходящее на поле.



Спрайтовые зрители на трибунах прорисованы лучше, да и враждующие болельщики располагаются уже не в строгом шахматном порядке, хотя все равно вперемежку. Зато флаги команд на некоторых стадионах разнесены по разным секторам. Кстати, насчет флагов: наш родной «жовто-блакитний» в исполнении разработчиков FIFA 2002 выглядит как «весь белый с желтой полосой посередине», кроме того, в его центре различим стилизованный тризубец.

К традиционным режимам игры – турнирам, сезонам, товарищеским встречам – добавился FIFA World Cup 2002 Qualification. Сам чемпионат мира будет симулирован в версии FIFA, которая увидит свет в наступающем году.

Судейство в новой игре не на высоте. В прошлых версиях меня нередко раздражало довольно частое определение положения «вне игры», в нынешней, похоже, другая крайность: практически в каждом тайме пара ударов по воротам наносится из явного офсайда.

Поведение компьютерного соперника, на мой взгляд, стало более реалистичным. Раньше команда противника на World Class напоминала отлаженную футбольную машину, без промаха бьющую по воротам и передающую точные пасы. Ныне же соперник тоже ошибается, причем иногда даже в самых простых ситуациях.

Разочаровывает игра вратарей: иногда они по-прежнему борцовским приемом накрывают совершенно легкие мячи, иногда долго носятся с ними по штрафной площадке даже при проигрышном счете, а нередко, неудачно в падении отбив удар, не торопятся подниматься.

Но в целом – игра удалась: добрых слов заслуживают и хорошо развитый мультиплейер, и восемь камер обзора с возможностью масштабирования, и система поощрительных турниров и бонусов Rewards. В общем, очередной хит сезона! ■

FIFA 2002
Разработчик-издатель EA Sports
Жанр спортивный симулятор
Web-сайт fifa2002.ea.com



92/100

- ☺ Измененная система пасов и ударов
- ☺ Более высокая достоверность симуляции
- ☺ Улучшенная графика и звуковое сопровождение
- ☹ Ошибки судейства
- ☹ Слабая игра вратаря

В атаку – с Марио Лемье!

NHL 2002

Андрей Ищенко

Итак, перед нами – последний на сегодня представитель гордой династии хоккейных симуляторов от EA Sports – NHL 2002. На коробке североамериканской версии красуется столь удачно возвратившийся в большой спорт Марио Лемье, а внутри ее – собственно сам компакт-диск, краткое руководство пользователя да пара бонусов от EA – наклейка и одна NHL Card. Мне попался Оуэн Нолан из San Jose Sharks.

Что поменялось в самой игре? Как всегда, разработчики постарались сделать очередной хоккейный «ежегодник» более красивым, более реалистичным и, наконец, более захватывающим, чем его предшественники.

Традиционно сильным местом всей серии NHL от EA были настройки. Теперь их стало еще больше – к примеру, управлению поддается даже такой параметр, как эластичность шайбы. Разумеется, все прочие опции также сохранены – от относящихся к собственно матчу (размер площадки, продолжительность периода) до уровня AI компьютерных игроков.

Сразу отметим возросшее качество графики, а также более детальную проработку движений хоккеистов. Например, вратарь теперь действует более «осмысленно» и шайбу отбивает щитками, а не корпусом.

Несколько типов турниров позволяют игроку потренироваться перед началом чемпионата. Что ж, с учетом возросшей сложности игры, это вполне разумно. Теперь на уровне difficult без предварительной подготовки и не рассчитывайте забить пять «сухих» шайб за матч. В среднем за один поединок я делаю 60–70 бросков и считаю большой удачей, если два из них оказываются результативными.

Вратари действуют, как настоящие монстры, – пробить их из «нормальных» позиций просто нереально. В NHL 2001 выход «два-в-одного» в 50% случаев заканчивался взятием ворот, теперь же я оцениваю такие шансы максимум в 1–2%. Зато попробуйте выполнить какой-нибудь бросок, рассчитанный на рикошет, – и удача может вам улыбнуться.

Радует, что разработчики постоянно добавляют в игру элементы более реалистичного поведения хоккеистов. К примеру, в NHL 2002 появился пас «навесом». Отсекайте зазевавшихся защитников соперника и выводите своего бомбардира на рандеву «с глазу на глаз» с вратарем. Кстати, этот элемент теперь окрашен в «синие тона». Не пугайтесь, ничего общего со знаменитым «синим экраном смерти» он не имеет, просто при выходах «один на один» камера резко опускается ко льду, экран синеет, гул толпы и голоса комментаторов уходят на второй план, и остается только мерное биение сердца нападающего. Эффектно, ничего не скажешь!

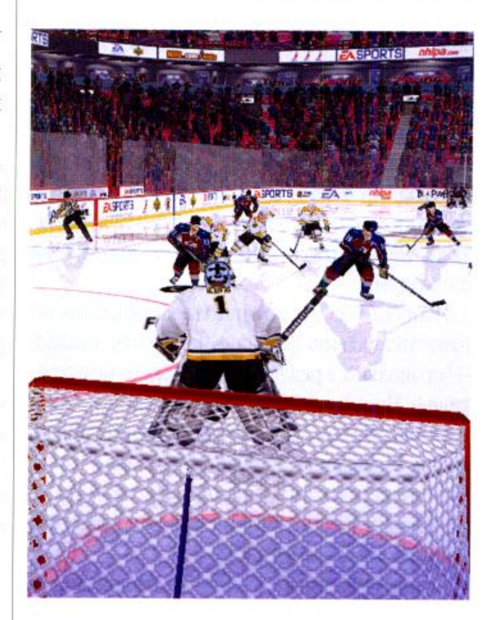
Изменились и некоторые тактические приемы. Если раньше самой популярной тактикой защитников было применение силового приема «к нападающему», то теперь удобнее просто выбить шайбу клюшкой – и атаку противника сорвешь, и шайбу свои подхватят.

Несколько суховатые ранее комментаторы научились шутить, порой даже несколько перебарщивая с «приколами». Я хохотал до чертиков, когда прямо во время матча раздался телефонный звонок, и один из комментаторов, сняв трубку, сказал «Мама? Мама, я сейчас на работе, перезвоню тебе позже, о'кей?».

Приятные сюрпризы ожидают игрока и по ходу «представления» – допустим, после того как вратарь удачно отразил опасную атаку, в ближайшей игровой паузе на экране появится заставка Story Line, где этот эпизод прокрутят в замедленном режиме несколько раз с разных камер. Если игрок применил удачный силовой прием или выполнил мощнейший бросок – смело ждите моментального повтора.

Отметим, что EA Sports для пользователей периодически выпускает обновления составов команд. Все дело в том, что теперь нельзя просто так выменять приглянувшегося игрока из другой команды (разумеется, не применяя «ход конем»). Генеральные менеджеры конкурентов зачастую не соглашаются на предлагаемый вариант обмена. Но что делать, если трейд в реальной жизни все-таки состоялся? Вот именно путем этих апдейтов и решает EA Sports проблему актуальности составов.

Так что пробуйте, дерзайте! Выбирайте команду, оттачивайте свою игру. Тогда самой желанной наградой за мастерство станет кубок Стенли. ■





NHL 2002
Разработчик-издатель EA Sports
Жанр спортивный симулятор
Web-сайт nhl2002.ea.com

91/100

- ☺ Улучшенная по сравнению с NHL 2001 графика
- ☺ Более реалистичные физика и поведение игроков
- ☺ Великолепные заставки
- ☺ Система NHL-карточек
- ☹ Малое количество камер

ПОДПИСКА 2002

УНИКАЛЬНАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ!



ПОДПИСЫВАЕТЕСЬ НА «ДОМАШНИЙ ПК» НА ПЕРВОЕ ПОЛУГОДИЕ 2002 г. ПО ЦЕНЕ ЖУРНАЛА БЕЗ ДИСКА – ПОЛУЧАЕТЕ «ДОМАШНИЙ ПК» + CD!

розничная цена на «Домашний ПК» + CD
9.95 × 5 номеров = 49.75

СРАВНИ!

подписная цена на полгода 26.55

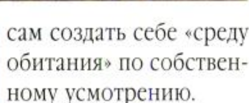
ЭКОНОМИЯ НЕШУТОЧНАЯ

«ДОМАШНИЙ ПК» – ВМЕСТЕ ЛЕГЧЕ И ВЕСЕЛЕЙ!

Формула «мыла»

Дмитрий Покидченко

F1 2001 можно было назвать «Найди 10 отличий от F1 2000». Не назвали. Ну да ладно, мы и так это знаем. Конечно, сказанное выше не означает, что игра получилась плохая. Даже наоборот: с каждым годом игры от EA Sports становятся лучше – если не во всех отношениях, то уж графически точно.



Честно говоря, меня F1 2001 несколько разочаровала. Конечно, перспектива переиграть по-своему сезон 2001 (например, не дать Шумми стать чемпионом) выглядела очень заманчиво, и пресс-релизы от EA так и пестрили словами «быстрее», «лучше», «реалистичнее», но все же чего-то в F1 2001 не хватает... Нет, даже не телеметрии (я не уверен, что кто-то из игроков, пусть даже и «хардкорных» профи, ею реально пользовался) или же хорошей модели повреждений и иногда более реальной физики, а чего-то другого. При игре в F1 2001 возникает ощущение, которое лучше всего описывается словами: «Почему все не так? Вроде, все, как всегда...». Давайте же попробуем разобраться, из-за чего.

Итак, посмотрев весьма красивую заставку, мы попадаем в главное меню игры. Интуитивно понятным его назвать сложно, однако через пару минут оно уже не кажется таким сложным, как вначале. Зайдя в меню создания пилота, игрок волен ввести имя и выбрать национальность будущего чемпиона (список доступных стран просто поражает – от США и Бразилии до Украины и России). С командой, за которую игрок будет выступать, мы сможем определиться только перед гонкой.

Ну а пока свежесозданного пилота отправим в Drive School, где на двухместном болиде под руководством опытного инструктора он будет постигать все премудрости вождения. Опробовать полученные знания можно в режимах Test Day и Quick Race.

Но самое интересное, конечно же, начинается в режимах Grand Prix и в особенности в Championship. Именно тут игра раскрывается во всей своей красе. Именно тут можно почувствовать себя настоящим пилотом F1. Такого количества стадий одного этапа гонок мне видеть еще не доводилось: 4 практики, квалификация, прогревочный круг (warm-up) и только потом гонка. Впрочем, специально для нетерпеливых игроков все предшествующие основному заезду стадии можно пропустить.



На прохождение заезда влияет очень многое: настройка болида, выбранный уровень сложности и, конечно же, Driver Aids. Итак, по порядку.

Настройка болида. В это меню также входит планирование тактики команды в данном заезде, ну и, конечно же, «джентльменский набор»: соотношение передач, механическая и аэродинамическая конфигурация болида, давление в шинах, жесткость амортизаторов и дорожный просвет, жесткость подвесок... И все донельзя поверхностно. В GP3 это было глубже, полнее. В F1 2001 для каждой трассы есть «свои» оптимизированные настройки, которые можно корректировать.

Уровень сложности. Здесь все просто. От Начинающего до Ветерана – всего 5 уровней. Но если игрока не устраивают эти настройки, он волен сам создать себе «среду обитания» по собственному усмотрению.

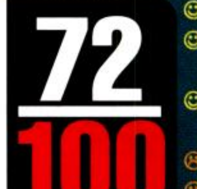
Driver Aids. При всех включенных опциях помощи болидом можно управлять одним пальцем. Придавить кнопку акселератора чем-нибудь тяжелым, выбрать внешнюю камеру и, взяв в руки чашку кофе, устроиться в кресле поудобнее и смотреть «прямую трансляцию» – как и все игры от EA Sports, F1 2001 создает почти полное впечатление прямой трансляции.

Физическая модель в F1 2001 достойна всяческих похвал. Глохнущий движок, влияние количества топлива в баке на скорость, износа шин – на поведение болида на трассе – все это есть. Также разработчики заботливо добавили парочку ляпов. Например, как-то раз я зацепил ограждение передним правым колесом и, сорвав его, смог дорулить до боксов, где мне за несколько секунд поставили новое, после чего я спокойно продолжил гонку. В реальности гонка для меня закончилась бы еще тогда, когда мое колесо прыгало по треку, удаляясь от болида, ибо если отрывается колесо, то вместе с ним ломаются и треугольники подвески. Ехать в боксы после такого просто нет смысла.

Вердикт – играть, однозначно. Если под рукой нет GP3, то тем более. Стоит запустить F1 2001 хотя бы ради красивой графики, возможности создать пилота-украинца и сделать его чемпионом мира 2001 года. Или хотя бы ради того, чтобы понять, за что ругать эту игру. Может быть много причин, и все они достойны внимания. Но... Где там у меня лежал диск Grand Prix 3? ■



F1 2001
Разработчик-издатель EA Sports
Жанр автосимулятор
Web-сайт www.easportsf1.com



72/100

☺ Красивая графика
☺ Легкость игры для начинающих пилотов
☺ Красивая анимация команды на пит-лейне
☹ Есть недоработки в физике
☹ Отсутствие телеметрии


ВОЗЬМИ ЖУРНАЛ В ДОРОГУ!
АВТО МИР
В продаже каждую субботу
Chevrolet Tahoe
ТЕСТ
Заокеан
Купе по цене п
сезон
с.3
и м
Журнал «АвтоМир» — полезный собеседник и компетентный помощник!
Подписной индекс 22669 в каталоге изданий Украины через УГППС "Укрпочта".
Телефоны (044) 295-30-64, (044) 295-54-57, www.burda.com.ua



Spin White
Киев, ул. Верхний Вал, 72 офис 23
/044/ 463-5997, 463-5998
http://www.spin-w.com · office@spin-w.com

ЦИФРОВАЯ ФОТОТЕХНИКА

скидка - 4%

магазин "ЮГконтракт"
ул.Дегтяревская, 48
тел. 461-95-33, 241-92-26
Салон-магазин "ЭКСАР"
ул.Красноармейская, 112
тел. 269-12-18



www.yug-kontrakt.com
ЮГКОНТРАКТ





Принтеры, сканеры

7% скидка
предъявителю купона
г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com
действительна до 31.12.2001 г.



Celeron 667/VIA PLE-133/SVGA&SB int.	от 304 у.е.
Celeron 800/i815EP/32Mb GeForce2MX/SB int.	от 450 у.е.
P III 800EB/i815E/SVGA&SB int.	от 403 у.е.
P III 1000EB/i815EP/32Mb GeForce2Pro/SB Creative	от 662 у.е.
Duron 750/VIA KM-133/SVGA&SB int.	от 329 у.е.
Duron 800/VIA KT-133/32Mb GeForce2MX/SB int.	от 461 у.е.
Athlon 900/VIA KT-133/32Mb TNT2 M64/SB int.	от 438 у.е.
Athlon 1133/VIA KT-133A/32Mb GeForce2Pro/SB Creative	от 630 у.е.

Базовые модели комплектуются HDD 10Gb, DIMM 64Mb, CD-ROM 48x, FDD, клавиатурой, мышкой и ковриком.
В ПОДАРОК Juster Speakers

VEKTRA SERVICE
КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
г. Киев, ул. Богдановская 10, офис 17
WWW.VEKTRA.KIEV.UA (044) 245-4068, 245-4075, 245-5335 E-mail: sales@vektra.kiev.ua
ПОДАТЕЛЮ СЕГО - СКИДКА 3% !!!



ул. Саксаганского, 84/86 (угол ул. Л.Толстого) тел.: 220-48-11
ул. Московская, 3 (М "Арсенальная") тел.: 228-09-36
Секунда
www.sekunda.kiev.ua



Цифровые фотоаппараты

8% скидка
предъявителю купона
г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com
действительна до 31.12.2001 г.

Wacom Graphire
у.е. 99
Скидка для читателей журнала
5%
WEGA Distribution • wacom.com.ua • 461-92-84



HP, Canon
Epson, Lexmark
Xerox
Скидка 5%
Гарантия качества

ООО "Джерела Знань"
Тел.: (044) 457-8608, 457-8609
Факс: (044) 457-8615
e-mail: vvv@dz.kiev.ua

Официальный дистрибьютор фирмы RAVEN (США)



Профессиональные и любительские фотоаппараты

8% скидка
предъявителю купона
г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com
действительна до 31.12.2001 г.

Lucky.Net

Предъявителю данного купона предоставляется подключение по выделенному каналу за 1 гривну.



телефон: 205-44-55

СЕРВИС 03

СКОРАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПОМОЩЬ

- немедленный выезд к заказчику
- профессиональные диагностика и ремонт
- интернет "под ключ"
- сервис высокого уровня

Тел. 216-90-77 (без выходных)
Предъявителю скидка 3% на все выполняемые работы
БЕСПЛАТНАЯ компьютерная справка
Тел.246-96-86(Пн-Пт с 11⁰⁰ до 15⁰⁰)

ЕЛІКС ЦЕНТР

Расходные материалы для принтеров

10% скидка
предъявителю купона
г.Киев, ул. Введенская, 40А
тел. 467-5050
www.eliks.com
действительна до 31.12.2001 г.



Специальное предложение!
Только в клубах "Легенда"!
"Мэджик ленд"!

При покупке стартового набора 7-й редакции "Magic the Gathering"

Адреса клубов:
"Легенда"
г. Киев, ул. Богатырская, 2-Б
тел. 461-3161
www.sargona.com.ua
"Мэджик Ленд"
г. Киев, ул. Васильковская, 10
тел. 490-26-50
mtgclub.kiev.ua

Предъявителю купона скидка 10%





Официальный дистрибьютор в Украине
тел.:(044) 458-1757, 484-9299



NEW YORK RACE

Разработчик Kalisto
Издатель Wanadoo Edition
Жанр аркадная гонка
Web-сайт нет
Адрес загрузки ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers/games/nyrace/ny_race_demo.zip
Размер 88,2 MB



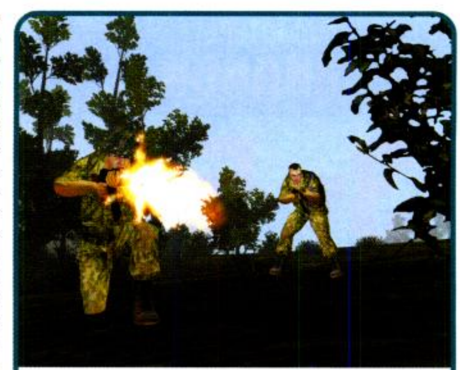
Один из самых ярких эпизодов культовой киноленты Люка Бессона «Пятый элемент» – гонка на летающем такси по «улицам» Нью-Йорка будущего. В New York Race вам и предстоит поучаствовать в подобных гонках, правда, спортивных, самостоятельно. Оригинальные трассы, необычная маневренность аппаратов – масса незабываемых впечатлений гарантирована.



RALLY TROPHY

Разработчик Bugbear
Издатель JoWood Productions
Жанр раллийный симулятор
Web-сайт www.rallytrophy.com
Адрес загрузки ftp://209.39.47.130/demos/rallytrophy.exe
Размер 70,1 MB

Симуляторов раллийных гонок не так уж много, еще меньше «исторических» симуляторов ралли на машинах 50–70 гг. – по большому счету, Rally Trophy единственный. В демо-версии представлены всего одна трасса и одна машина, зато какая – знаменитый Morris Mini Cooper. А в полной игре вы сможете покататься на десятках легендарных авто середины XX века.



TOM CLANCY'S GHOST RECON

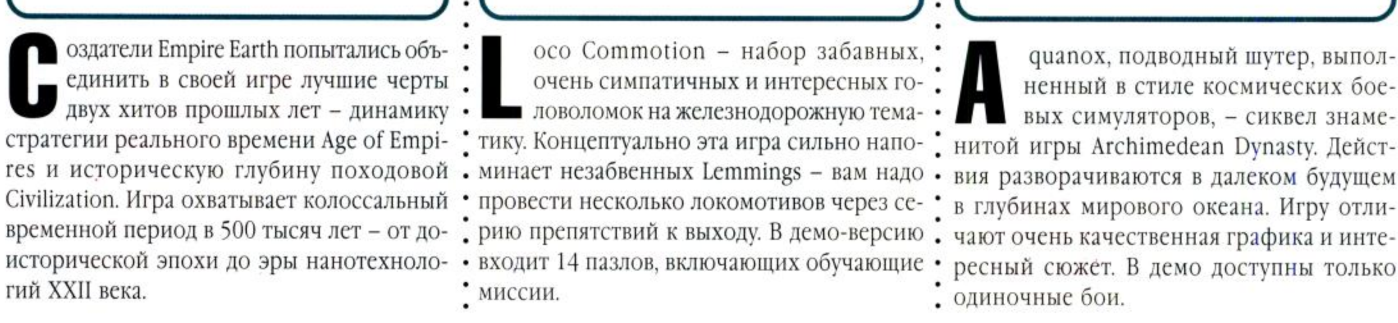
Разработчик Red Storm
Издатель Ubi Soft
Жанр тактический симулятор боевых действий
Web-сайт www.ghostrecon.com
Адрес загрузки ftp://209.39.47.130/demos/ghostrecon.exe
Размер 76 MB

Ghost Recon продолжает великолепную серию тактических симуляторов действий спецподразделений от знаменитого автора технотриллеров Тома Кленси. Как и раньше, акцент сделан на сетевой игре. В демо вошел эксклюзивный уровень, которого не будет в полной версии, – он является прелюдией к событиям, разворачивающимся в игре.

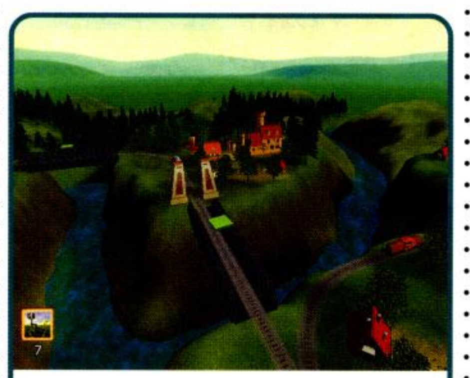


EMPIRE EARTH

Разработчик Stainless Steel Studios
Издатель Sierra Studios
Жанр стратегия реального времени
Web-сайт www.empireearth.com
Адрес загрузки ftp://209.39.47.130/demos/empireearth.exe
Размер 94 MB



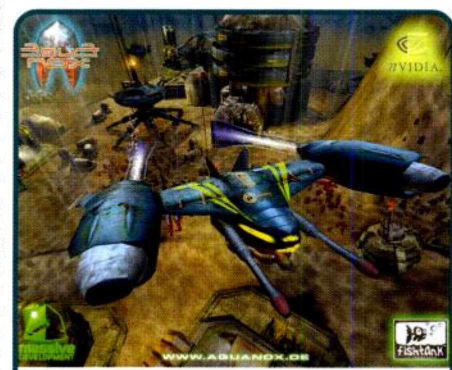
Создатели Empire Earth попытались объединить в своей игре лучшие черты двух хитов прошлых лет – динамику стратегии реального времени Age of Empires и историческую глубину походовой Civilization. Игра охватывает колоссальный временной период в 500 тысяч лет – от доисторической эпохи до эры нанотехнологий XXII века.



LOCO COMMOTION

Разработчик Plastic Reality Technologies
Издатель Take 2 Games
Жанр головоломка
Адрес загрузки ftp://ftp.sunet.se/pub/pc/games/gamesdomain/demos/setup_en.exe
Размер 96 MB

Loco Commotion – набор забавных, очень симпатичных и интересных головоломок на железнодорожную тематику. Концептуально эта игра сильно напоминает незабвенных Lemmings – вам надо провести несколько локомотивов через серию препятствий к выходу. В демо-версию входит 14 пазлов, включающих обучающие миссии.



AQUANOX

Разработчик Massive Development
Издатель Fishtank Interactive
Жанр 3D action
Web-сайт www.aquanox.de
Адрес загрузки ftp://209.39.47.130/demos/aquanox.exe
Размер 60,7 MB

Aquanox, подводный шутер, выполненный в стиле космических боевых симуляторов, – сиквел знаменитой игры Archimedean Dynasty. Действия разворачиваются в далеком будущем в глубинах мирового океана. Игру отличают очень качественная графика и интересный сюжет. В демо доступны только одиночные бои.

ICQ 2000 ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ».
Питер Веверка, Майкл Тейлор. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2001. – 304 с., ил.

78/100

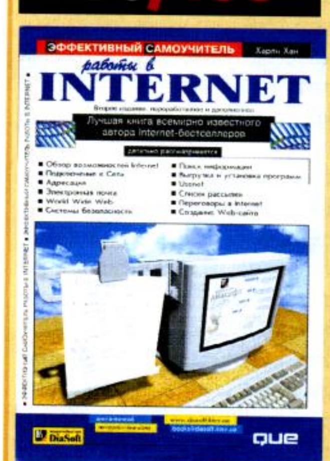


Согласно анонсу на обложке, читателю предлагается одновременно и учебник, и справочник – издание, которое позволит пройти путь от азов популярнейшего Internet-пейджера до самых тонких нюансов его использования. Как обычно бывает в таких случаях, это справедливо лишь отчасти. Вернее всего «ICQ 2000 для чайников» можно определить как «сборник полезных советов». Их в книге предостаточно, так что если читатель, выражаясь языком авторов, «заблудился в дебрях ICQ», то здесь он найдет дельный совет, помогающий выйти из затруднительного положения.

Книга также отлично подходит на роль справочника благодаря широкому охвату материала, подробному и точному оглавлению, предметному указателю и множеству других полезных «мелочей». Стиль изложения очень удачный – информация преподносится легко и доступно, но без отвлекающих внимание прибауток. Словарь терминов, хоть и небольшой, но хорошо подобран по тематике. В итоге читатель получит интересное и полезное руководство, которое, наверняка, пригодится при освоении программы ICQ 2000. ■

ЭФФЕКТИВНЫЙ САМОУЧИТЕЛЬ РАБОТЫ В INTERNET.
Харли Хан. – К.: ДиаСофт, 2001. – 448 с., ил.

90/100



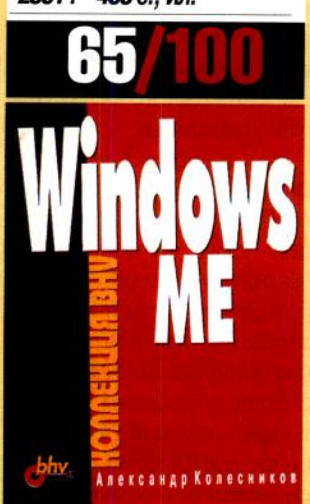
В этом издании читатель вряд ли найдет детальное изложение каких-либо вопросов – оно, скорее, носит ознакомительный характер, охватывает большое количество аспектов работы в Сети. Книга содержит не столько традиционное рассмотрение инструментария – в этом отношении здесь освещено лишь самое необходимое для начала практической работы. По сути, вашему вниманию предлагается введение в современные компьютерные технологии с уроками практической работы в Internet.

В полном соответствии со своим названием книга эффективна как пособие для начального обучения, что выражается и в стиле изложения материала – точном, ясном и компактном, и в удачно выбранном объеме. «Эффективный самоучитель...» читается легко и увлекательно. Как человек, который сам много работает в Internet, автор очень точно подобрал фактический материал и определил глубину освещения темы.

В итоге этот учебник читателю, скорее всего, понравится и поможет быстро понять и научиться использовать такое увлекательное и полезное средство коммуникации, как Internet. ■

WINDOWS ME.
А. Колесников – К.: Издательская группа BHV, 2001. – 400 с., ил.

65/100



Эта книга была задумана как исчерпывающее описание новой ОС. На деле она содержит много полезной информации, но глубина изложения материала соответствует, скорее, начальному курсу, чем энциклопедическому изданию.

Неприятно то, что в книге «потерялся» ключевой материал о стандартных элементах окон приложений и операциях с ними – заметим, весьма уместный в самом начале, так как он дает базовые знания, позволяющие пользователю далее легко ориентироваться в самой Windows и ее приложениях. Этот материал частично изложен лишь в конце книги при описании утилит Windows (*Блокнот* и др.), что явно не соответствует его важности.

Пособие по Windows Me получилось добротным, но вряд ли чем-либо выделяющимся среди подобных. Изложение немного суховато, но читается неплохо. В общем, серьезная и основательная книга для читателя, который никуда не спешит и не нервничает. Ее вполне можно использовать и как справочник – здесь есть достаточно подробное содержание, пригодное для тематического поиска, хотя предметного указателя и словаря опять нет. ■

SWORDFISH («ПАРОЛЬ «РЫБА-МЕЧ»)

Компания
Warner Bros, 2001 г.
Web-сайт
www.operationswordfish.com
Режиссер Доминик Сена
В ролях: Хью Джекмен (Стэнли Джобсон), Джон Траволта (Гэбриэл Шир), Холли Берри (Джинджер), Сэм Шепард (сенатор Рейсман)

70/100

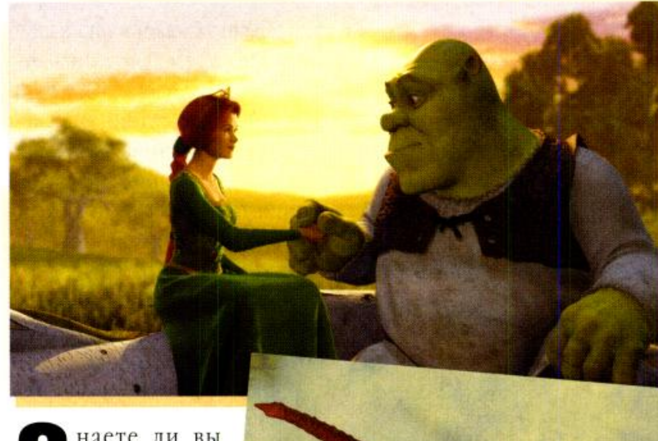
Вход. Взлом. Иди, куда хочешь. Бери, что понравилось. Знаешь пароль – зайдешь куда угодно. Под таким слоганом разворачивалась рекламная кампания шпионского кибертриллера «Операция «Рыба-меч». Посему этой картине было уготовано место в нашей «Видеотеке» задолго до ее выхода в прокат, а уж после памятных печальных сентябрьских событий в США – тем более.

Дело в том, что персонаж Джона Траволты Гэбриэл Шир воспринимается как эдакий Бен Ладен наоборот. В стремлении защищать американские ценности он не остановится ни перед чем, независимо от того, с какими жертвами это будет сопряжено. Его идеология борьбы с терроризмом исключительно проста – отвечать тем же, но в намного больших масштабах. Взорвали у нас одно здание, а мы – десять, угнали самолет, а мы – дюжину. Вместе с тем радетель устоев с мефистофельской бородкой клинышком очень даже не чужд простых человеческих слабостей, скажем, страсти к деньгам. Никогда не поверю, что почти десять миллиардов долларов, вокруг которых крутится сюжет фильма, он пустит только лишь на антитеррористические акции.

Да и методы достижения вожделенной суммы отнюдь не находятся в соответствии с законом. Для того чтобы добраться до миллиардов, Ширу требуется крутой хакер, способный в кратчайшие сроки ломать многобитовые коды. Такой парень сыскался, а помощница Шира, шикарная мулатка Джинджер, сделала все возможное, чтобы он оказался в распоряжении ее патрона. Стэну Джобсону, пойманному когда-то на взломе ЦРУшной системы слежения за гражданами (естественно, из самых благородных побуждений), запрещено не только прикасаться к компьютерам, но и общаться с любимой дочерью. На этом-то и решили сыграть заговорщики...

Режиссер Доминик Сена стал знаменитым как клипмейкер. Может быть, именно поэтому фильм по сути дела распадается на отдельные сцены, многие из которых сняты довольно лихо (взрыв в банке с использованием модного slo-mo, вертолет, несущий автобус с заложниками). А по количеству несуразиц, которые сразу же заметит любой, кто хоть немного разбирается в компьютерах, фильм пополнит собою незабвенный ряд – «Хакеры», «Сеть», «Рыба-меч». Что же дальше? ■





Знаете ли вы, кто такие огры? Если в вашей библиотеке преобладают книги в жанре «фэнтэзи» или вы без ума от ролевых игр, то нет сомнения, что ответ будет положительным. Но уверяю вас, с таким представителем этого рода-племени, как в новом анимационном фильме от кудесников из PDI/Dreamworks, вы не встречались ни разу.

Говорят, что огры (для совсем темных поясню – это такая порода людоедов) похожи на лук. Нет, не потому что они такие же зеленые, как эта огородная культура, основная причина состоит в их многослойности. И действительно, «на лицо ужасный» (как кому, мне лично он показался весьма симпатичным на вид), но добрый внутри Шрек – фигура далеко не однозначная.

Он жуткий индивидуалист и ворчун, более всего обожающий свою частную собственность, а точнее, жилище, расположившееся на болотце на задворках некоего царства-государства Дюлок. Гадкий и подлый коротышка лорд Фаркаад, задумавший в нем воцариться и «сославший» под окна шрековского домика толпы сказочных персонажей, нарушивших столь ценимый огром покой, предлагает сделку, отказаться от которой великан просто не в состоянии. Подробностей о дальнейших сюжетных перипетиях от меня не ждите. Уж очень не хочется лишать вас самих того удовольствия, которое вы получите независимо от пола, возраста, социального положения или образования.

Если говорить в общем, то «Шрек» – это очаровательная, но совершенно «неправильная» сказка, в которой очень органично сочетаются блестящий юмор, остроумное пародирование навязших в зубах фольклорных штампов и последние достижения компьютерной анимации. Мне кажется, что PDI/Dreamworks в своем извечном соперничестве с Pixar/Disney сделала существенный шаг вперед. Кстати, главной мишенью большинства приколов являются именно диснеевские мультики. Знающие люди говорят, что главный злодей Фаркаад как две капли воды похож на исполнительного директора корпорации Уолта Диснея. ■

SHREK («ШРЕК»)

Компания Dreamworks SKG, 2001 г.
Web-сайт www.shrek.com
Режиссеры Эндрю Адамсон, Вики Дженсон
Роли озвучивали: Майк Майерс (Шрек), Эдди Мэрфи (Осел), Камерон Диас (принцесса Фиона), Джон Литгоу (лорд Фаркаад)

97/100